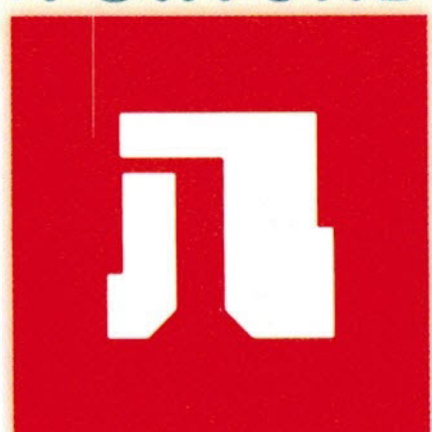
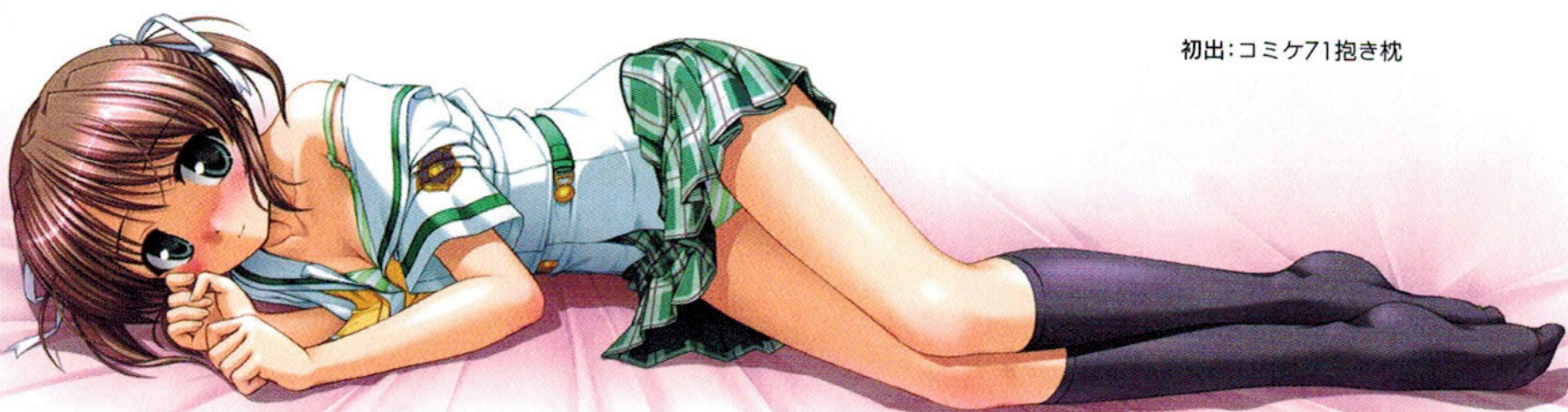
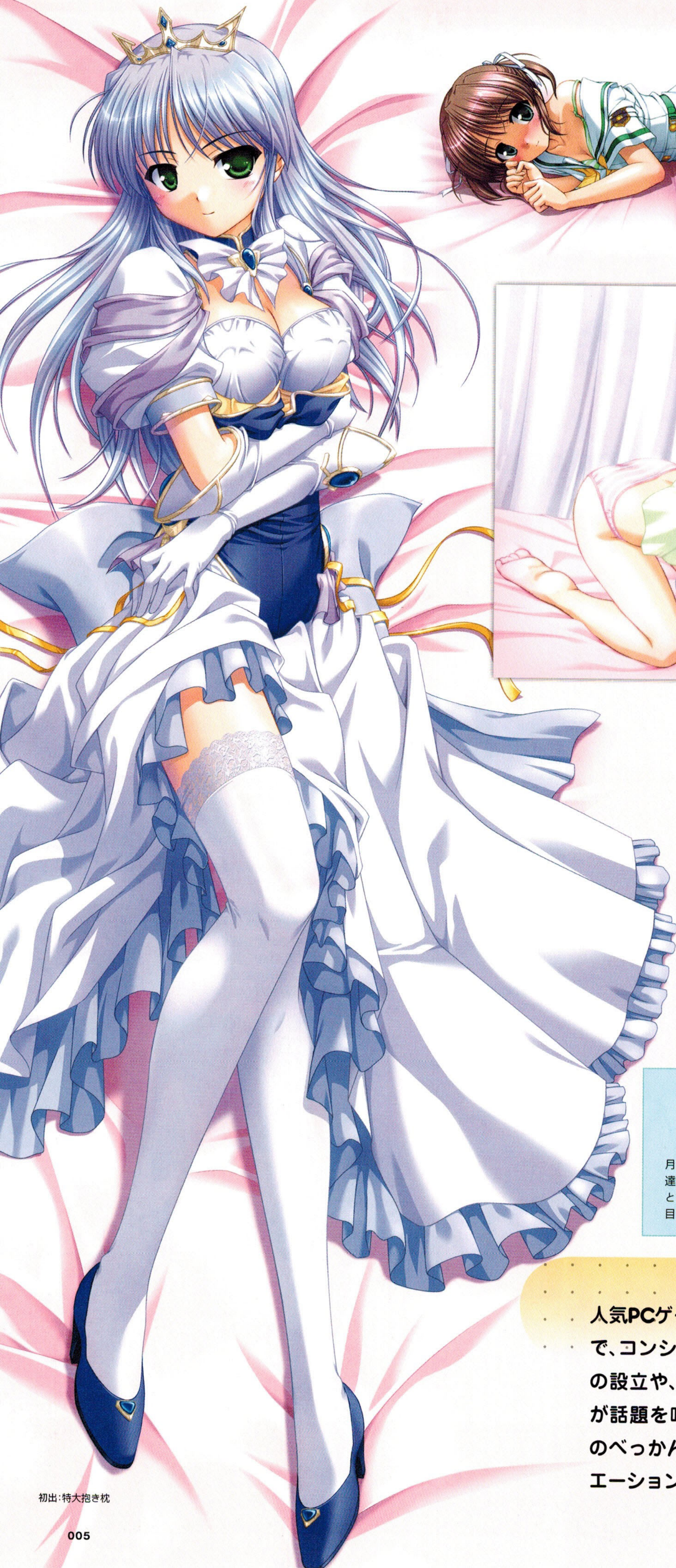
メガミマガジンクリエイターズ
描きおろし満載!! 美少女キャラクターマガジン
Megami
2008年8月1日発行
メガミマガジン
8月号別冊
vol.12
定価 980 YEN
別冊付録
B2ポスター
べっかんこう
&駒都えーじ
応募者全員サービス
[応募者負担あり]
べっかんこう
描きおろし表紙テレカ
SCOOP!
いとうのいぢ
最新作『Flyable Heart』
巻頭大特集 リスペクトAUGUST
『FORTUNE ARTERIAL』
『夜明け前より瑠璃色な』
キャラクターデザイナー列伝
島田フミカネ
『ストライクウィッチーズ』
アニメータークローズアップ!!
水上ろんど
『ペンギン娘♥はぁと』
[クイーンズブレイド]
『美闘士マニュアル』
かんたか描きおろし
女王アルドラ
スク水美少女
大競演!
いるまかみり/水鼠
きぃら～☆/たかみち
ふゆの春秋
たあたんちぇっく
夏だ! プールだ! スク水だ!
新連載スタート!
わかつきひかる
&花邑まい
『天使はいつも忙しい』
Illustration & Interview
人気クリエイター
イラスト&インタビュー
きみづか葵/仏さんじょ
かんなぎれい
松下まかこ/亜方逸樹
絶好調! 大人気連載!
『マクロスF』SPECIAL&
フロンティア
駒都えーじメカ少女
江草天仁『たいふう一家』
鉄乃巨刃『機械×少女×万歳』
あすか正太&成瀬裕司『いちご水滸伝』
しゃあ『百鬼娘談』

ドラマCDで再び始まる
ありふれた、でもちょっとだけ不思議な学園ストーリー
CAST
千堂瑛里華
観村咲子
東儀 白
姫川あいり
紅瀬 桐葉
楠 鈴音
悠木かなで
雛見風香
悠木 陽菜
鷹月さくら
他
ドラマCD
FORTUNE ARTERIAL
~through the season~
—フォーチュン アテリアル—
原作:オーガスト
第1巻は「千堂瑛里華」をフィーチャー!
2008年8月15日発売予定
ドラマCD 第1巻(千堂瑛里華) MMCC-4167
オリジナルドラマ+他(CD-EXTRA仕様でPC用データを収録)
キャストは原作からそのまま起用。
ジャケットは原作イラストレーター・べっかんこう入魂の描き下ろし!
続巻でフィーチャーするヒロインも決定!
移り変わる季節の中で、
あの子とどのように過ごしていくのだろうか—
第2巻 9月25日予定 東儀 白 MMCC-4168
第3巻 10月22日予定 紅瀬 桐葉 MMCC-4169
第4巻 11月27日予定 悠木かなで MMCC-4170
第5巻 12月29日予定 悠木 陽菜 MMCC-4171
限定版 特典
マリン・エンタテインメント通販限定で発売決定!
定価 各¥4,000〔税抜価格 各¥3,810〕
限定版特典:オリジナルテレホンカード&B2告知ポスター
(べっかんこう氏描き下ろし。各巻で別のイラストのものが附属)
通常版 特典
税込価格 各¥3,150〔税抜価格 各¥3,000〕
初回特典:B2ポスター(限定版と同じポスターが附属)
全巻(限定版、または通常版)の購入者対象の応募特典も企画中!
© 2008 AUGUST
通販方法
マリン通販は郵便振替または宅配便による代金引換、
コンビニ決済・クレジットカード決済でもお求め頂けます!
全国のアニメショップ・PCゲームショップ、
またはマリン・エンタテインメント通信販売でお求め頂けます。
発売元:マリン・エンタテインメント
販売協力:ジェネオン エンタテインメント
郵便振替
お近くの郵便局にて払込取扱票を貰って頂きまして、
下記①~⑤をご記入の上([払込取扱票記入例]参照)、
代金を添えて窓口でお申込み下さい。
①口座番号:00110-8-580837
②加入者名:MME ③金額:商品の合計税込代金+送料・通販手数料(1回のお申込みにつき500円、商品合計金額が1万円以上は送料無料) ④払込人住所氏名:お客様のお名前(ふりがな)、年齢、郵便番号、ご住所(県名からアパート・マンション名まで)、お電話番号 ⑤通信欄:お申込み商品名と数量、「メガミマガジンクリエイターズvol.12」とご記入下さい。
●電信によるお振替はご利用できません。
●振替手数料はお客様のご負担となります。ご了承ください。
払込取扱票
払込票兼受領証
① 00110-8 580837
② MME
③
⑤ お申込み商品名×数量
「メガミマガジンクリエイターズvol.12を見て」
④ お客様のお名前(ふりがな)、年齢、郵便番号、ご住所、お電話番号
④ お客様のお名前(ふりがな)、年齢、ご住所
◀払込取扱票記入例
コンビニ決済・クレジットカード決済
弊社HPからお申込み下さい。
http://marine.shop-pro.jp/(PC・携帯両用)
●コンビニ決済は送料の他に180円の手数料がかかります。
代金引換
代金引換は上記HPまたはハガキ(記入例をご覧下さい)でお申込み下さい。
商品受け取り時に、「商品の合計税込代金+送料・通販手数料(1回のお申込みにつき500円、商品合計金額が1万円以上は送料無料)」+代引手数料(270円/回)をお支払い下さい。
●お支払いは現金のみのお取扱です。
●沖縄・一部離島の代金引換のお申込みはお受けしておりません。
●18歳未満のお客様は、保護者様の同意の上ご注文下さい。
(うら)
①お申込み商品名×数量
②〒□□□-□□□□
県 市
町 番地
お名前(ふりがな)
年齢
TEL
③受取人のお名前
④「メガミマガジンクリエンターズvol.12を見て」
(おもて)
50円切手
〒173-0021
東京都板橋区弥生町77-3
(株)マリン・エンタテインメント
通信販売係
◀ハガキ記入例
注意事項
■1回のご注文につき1回の配送。複数枚ご注文頂いた場合は、商品が全て揃ってからの発送となります。■別送をご希望の方は、発売日の異なる新譜、旧譜をそれぞれ分けてお申込み下さい。■新譜の場合、発売1ヶ月前までにお申込み頂きませんと、初回特典が付かない・商品が発売日に届かない場合がございます。■旧譜の発送はお申込み後2~3週間程度です。■お客様都合によるキャンセル・返品・返金はできません。予めご了承下さい。■ご記入頂きました個人情報は、商品の発送および商品発送に関わる連絡(メール・郵送・電話)、今後の企画の参考に使用させて頂きます。その目的以外での使用は致しません。これに同意の上、お申込み下さい。
お問い合わせ 〒173-0021 東京都板橋区弥生町77-3 マリン・エンタテインメント
TEL.03-3972-2271(祝祭日を除く平日10:00~17:00)
HP http://www.marine-e.co.jp/
Marine ENT.

Megami MAGAZINE Creators
Vol.12
PAY TAX
2+2≠4
A RUSH OF BLOOD TO THE HEAD
イラスト／✻
http://naniton.hp.infoseek.co.jp/

主に抱き枕やシーツなどのアイテム用に描かれた、シーツの上に寝そべっているシチュエーションのイラスト。乱れた服装はもちろん、上気した表情も色っぽい。
初出：電撃G’ s Festival Vol.11
初出：電撃G’ s Festival COMIC Vol.2
from FORTUNE ARTERIAL
才色兼備の生徒会副会長
千堂 瑛里華
学業優秀、スポーツ万能で修智館学院内の人気が特に高い。実は吸血鬼なのだが、人の血は吸わないというこだわりがある。
「夜明け前より瑠璃色な」
「FORTUNE ARTERIAL」
大特集
八月革命
オーガストレヴォリューション
初出：電撃姫オリジナル通販シーツ

初出：コミケ71抱き枕

初出：メッセサンオー特典テレカ

初出：電撃姫2005年9月号ピンナップ

初出：特大抱き枕

from **夜明け前より瑠璃色な**

月から留学してきた王女

フィーナ

・ファム・アーシュライト

月のスフィア王国の王女。地球の朝霧達哉の家にホームステイしながら、彼と同じ学校へ通う。責任感が強く真面目な性格。

人気PCゲームブランド・オーガスト。その作品の中で、コンシューマ版制作を担う新ブランド「ARIA」の設立や、テレビや雑誌での多様なメディア展開が話題を呼んだ、革命的な2作品を大特集！　原画のべっかんこう氏が描く美麗なイラストをシチュエーションごとに紹介していくぞ。

初出:コミケ68紙袋

初出:TECHGIANスーパープレリュードポスター

グラビアの王道である水着！　どの絵にもきれいな夏の青空と海が描かれ、エッチというよりも爽やかなイメージ。ピンより2人組の絵が多いのもおもしろい。

from 夜明け前より瑠璃色な
家族思いの健気な義妹

朝霧 麻衣

達哉の妹。実は達哉と血のつながりは無いが、それを知っているのは当人たちだけ。家では料理をはじめ家事全般を担当。学院では吹奏楽部に所属。

初出:げっちゅ屋特典テレカ

from FORTUNE ARTERIAL
妹を溺愛するマイペース少女

悠木 かなで

主人公・支倉孝平の幼なじみで、学生寮の寮長。学院では風紀委員長を務める。感情表現が豊かでやや子供っぽく、妹・陽菜のことが大好き。

from FORTUNE ARTERIAL
無口で儚げな後輩

東儀 白

長いツインテールが特徴的な孝平の後輩。兄・征一郎を慕っているが、彼以外には人見知りが激しい。

シーツの上に寝そべるシチュエーションには、制服や下着姿の方が好まれるためか、意外に少ない寝間着のイラスト。でも、どんな服だろうとはだけているのは同じ？

初出：メッセサンオー特典テレカ

初出:コミケ72紙袋

初出：LunarPassport ジャケット

初出：TECHGIANスーパープレリュードポスター

初出：げっちゅ屋特典テレカ

初出：電撃G' s マガジン2006年4月号

初出：コミケ73紙袋

from FORTUNE ARTERIAL
謎の多い美人クラスメイト
紅瀬 桐葉

孝平のクラスメイト。物静かで近寄りがたい雰囲気をもつ。興味がないものには無関心で、好きな数学以外は授業をサボりがち。

初出：コミケ73テレカ

初出：コミケ69テレカ

初出：コミケ71テレカ

from 夜明け前より瑠璃色な
月人思想をもつクールな司祭
エステル
・フリージア

月の国教の司祭で、達哉が住む町にある月人居住区の礼拝堂に赴任する。フィーナを尊敬する一方、地球人を良く思っていない。

初出：携帯用カット（作画・脳みそホエホエ）

初出：コミケ71紙袋

初出：コミケ69紙袋

初出：オフィシャルHP用カット

from 夜明け前より瑠璃色な
明朗快活な菜月の親友
遠山 翠（とおやま みどり）

達哉や菜月のクラスメイトで、同じ吹奏楽部に所属する麻衣の先輩でもある。明るく前向きだが、ややあわて者な一面も。

もっとも数が多かった和服イラスト。夏コミの水着同様に、冬コミのグッズイラストの定番になっており、晴れ着と同じぐらい巫女服の絵も描かれている。

初出：メガミマガジン2005年10月号

初出：コミケ72テレカ

初出：とらのあな特典テレカ

多少恨まれてでも一度は遭遇してみたい、着替えを覗いてしまうハプニング。ある一瞬を切り取ったかのような絵は、グラビア的な絵にはない趣がある。

初出：ゲーマガ2008年4月号

初出：ソフマップ特典テレカ

夜明け前より瑠璃色な

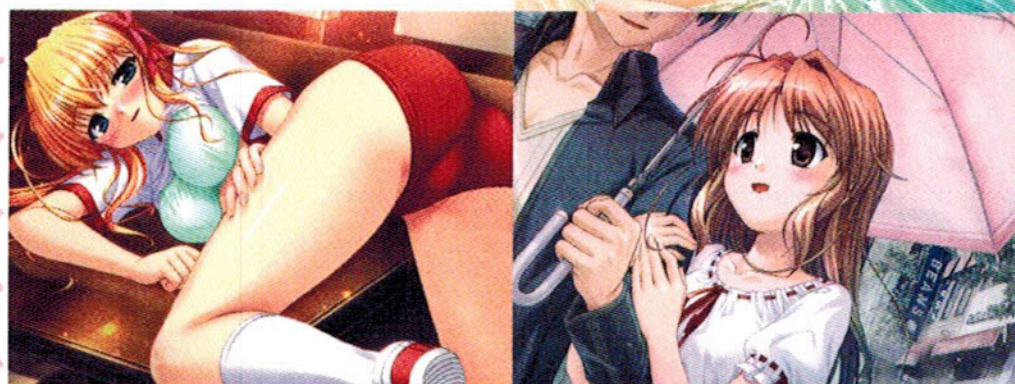
かつての戦争が原因で地球との関係が悪化してしまった、月のスフィア王国。そんな両国を結ぶ唯一の窓口・満弦ヶ崎中央連絡港市に住む朝霧達哉のもとへ、ある日、スフィア王国の王女・フィーナがホームステイにやってきた。彼女と初対面であるはずの達哉だが、どこか懐かしさを覚え、次第に惹かれていく……。オーガストのコンシューマブランド・ARIAからPS2版が発売され、テレビアニメにもなった大ヒット作。

夜明け前より瑠璃色な
●Winソフト／税込9240円で発売中
（2005年9月22日発売）

夜明け前より瑠璃色な
－Brighter than dawning blue－
●PS2ソフト／税込7140円で発売中
（2006年12月7日発売）

FORTUNE ARTERIAL（フォーチュン アテリアル）

全寮制の修智館学院に転校してきた支倉孝平。彼は転校早々に、生徒会副会長の千堂瑛里華が吸血鬼であることを知ることとなり、彼女らに無理やり生徒会へ入れられてしまう。その一方で、孝平は学院生活を通して白、桐葉たちと出会い、悠木姉妹と再会を果たす。だが、そんな彼女たちにも秘密があって……。ライトな学園ドラマの裏に隠された数々の謎が、複雑に絡み合いながら展開するオーガストの最新作。

FORTUNE ARTERIAL
●Winソフト／税込9240円で発売中
（2008年1月25日発売）

様々な趣向をこらした演出や遊びやすさを細部まで考慮したゲーム性、高品質の音楽やムービーなど、すべてにおいて妥協することなく、完成度の高い作品を輩出し続けているオーガスト。特にべっかんこう氏の描くヒロインたちは、今回掲載している美麗なイラストからもわかるように、とにかくかわいくて親しみやすく、誰もがトキメキを感じずにはいられない魅力的な女の子たちだ。

だが、ただかわいいだけの女の子ならば、この業界にはたくさん存在するし、ここまでの人気が出ることはなかっただろう。オーガスト作品のヒロインの魅力、それは彼女たちが背負う背景と、そこに端を発するせつない物語によるところも大きい。とりわけ今回取り上げた2作品のメインヒロイン、フィーナと瑛里華は「異国（月）の姫」と「吸血鬼」という素性であり、本来なら主人公とは違う世界、違う時間を生きる人。その生い立ち故に、彼女たちと主人公の間に立ちはだかる壁は絶望的なまでの強固さをもっていた。だが、その壁の正体と、それを乗り越える意志や力といったものが、それぞれの作品のテーマに深く関わってくるのであり、壁に向かって主人公かヒロイン、どちらかが頑張るのではなく、2人で頑張るというところに、オーガスト作品で描かれる愛の形の一端があるのだ。

そしてさらに、オーガスト作品は「愛が勝つ」だけでは終わらない。オーガスト作品の物語の本質は、2人で愛を勝ち取った、さらにその先にあるのだ。それが「トゥルールート」と呼ばれる物語で、全ヒロインを攻略した後でプレイ可能になるルート。そこで、作品の真のテーマが描かれていく。

今回の特集で、べっかんこう氏が描くヒロインたちにときめいた読者は、ぜひゲームもプレイして欲しい。よりヒロインたちに心を揺さぶられること間違いなしだ。そしてさらに「トゥルールート」まで遊び進めて欲しい。オーガスト作品のファンになること間違いなしだ。

●描きおろしイラスト

スタッフコメント#♥

べっかんこう

Q　ご自分のクリエイターとしての歴史の中で『夜明け前より瑠璃色な』『FORTUNE ARTERIAL』はどんな作品になりましたか？

A　より良い作品を作ればと思って一作一作に全力投球しているので、両作品とも全力投球をした結果ですし、今後は乗り越えていくべき作品だと思っています。ただ、やはり長いこと付き合ってきた世界やキャラクターなので、愛着も深いです。

Q　制作中、制作後を通じて特に印象に残っていることはなんですか？

A　アンケート葉書に書いていただいた感想はいつも印象に残ります。気に入ったという感想は励みになりますし、まだまだというお叱りの言葉には落ち込むこともありますが、やはり明日への糧になります。同人誌を送っていただくこともあって、本当は感想などを送りたいのですが、全部にというのも難しくて……。でも、一冊一冊、全て読ませていただいています。

Q　最も思い入れのあるキャラは誰ですか？

A　それぞれ長いこと付き合ってきたキャラばかりなので、どのキャラにも深い思い入れがあり、その中から誰かを選ぶというのは難しいです。雑誌のコメント欄などにはリースや白のラフカットを多く描きましたが、ディフォルメしやすかったからというのが大きかったりします。

Q　今後の目標を教えてください。

A　詳しくはまだ言えませんが、まずは次に出すソフトの開発に取り組むことです。デザインなどを始めていますので、近いうちに何か発表ができると思います。これまでとは違ったタイプで、皆様に愛されるようなキャラを作れるよう頑張ります。ご注目いただければ幸いです。長期的には、いろいろと絵の勉強をしています。かわいい絵というのはもちろんキープしたままで、上手い絵という方向に近づいていければと思っています。これからも良いと思っていただける絵を描いていけるよう頑張りますので、よろしくお願いします。

スク水少女特集

美少女たちの主張

編集部が独断と偏見で選んだ萌えっぽいテーマで、人気クリエイターの方々にイラストを描きおろしてもらうこのコーナー。今回のテーマは夏っぽく「スクール水着」(略して「スク水」)。体育の授業で使われる学校指定のこの水着は、旧タイプ、新タイプ、競泳タイプなど様々なタイプがあって実に奥が深い。イラストレーターの方のこだわりポイントも様々だぞ。

いるまかみり 3
Irumakamiri

1. 描きおろしイラストのコンセプトを教えてください。
●おしり。おしり。とにかくおしり。みんな大好き女の子のおしり。
2. 「新スク」「旧スク」「競泳タイプ」などありますが、好きなスクール水着のタイプはなんですか?
●競泳水着の、おしりにキュッとするのがとてもいいですね。なので国際水泳連盟には、全身タイツ型の水着を即刻禁止にする方向で前向きに善処していただかないと大変困ります。ホラ早く。明日とかに。
3. スク水以外で、好きな女の子の服装・装飾品は?
●おっぱいとおしりが素晴らしい格好ならなんでもいいですが、最近はとみにタイトスカートが素敵です。
4. 女の子キャラのイラストを、よりかわいく見せるために気を付けていることや工夫していることは?
●一生懸命がんばって、ゲームばっかしてないで、上手くいくように祈って、ごはんはしっかり食べて……ていうか、そんなの俺が聞きたいわ。ググっても出てこねえし。

きぃら～☆ 2
KIiRA

1. 描きおろしイラストのコンセプトを教えてください。
●シンプルなスク水は難しいので悩みました。悩んだ末に、あえて水場を避けて教室にしました(キィ)
2. 好きなスクール水着のタイプはなんですか?
●シンプルすぎるのやぴっちりは苦手なので、旧スクが一番好きかもしれません(キィ)
●構造が面白いよね。私は競泳タイプも好きかな(ラ～☆)
3. スク水以外で、好きな女の子の服装・装飾品は?
●んー、ゴスロリとかふわふわかわいいのが好きです。でも描くの大変なんですよねぇ(キィ)
●ロリは塗るのも大変だよね。私は制服がいい。セーラーとか大好き♪　でも最近、女のコにネクタイ系の制服もいいなーって思ってます(ラ～☆)
4. 女の子キャラを描く時に気を付けていることは?
●顔……表情ですね。あと手の表情や仕草。まだまだ上手に出来ないけど、そういうのが上手く決まるとなんか嬉しいです。あと頭身バランスには気を遣います(キィ)
●絵の方向性で塗り方もちょっと変わります。最近はセルっぽいあっさり塗りをすることも多いのですが、今回はわりともったり塗り込みました。その方が髪の毛や水着の感触が良くなるかなっと思いまして(ラ～☆)
●線も色も共通するところでは、一番大事にしてるのは瞳ですね。そんな感じです!(キィ&ラ～☆)

水鼠 1
Mizunezumi

1. 描きおろしイラストのコンセプトを教えてください。
●(乳首へと)襲い来る魔の手!(笑)的なイラストにしてみました。こだわった点は、水着の張り具合や色になりますね。そこがスクール水着を描く時のポイントと、自分では思っています。
2. 好きなスクール水着のタイプはなんですか?
●自分的には妄想しやすい点から「旧スク」ですかね～。「新スク」とかの白ラインも捨てがたいですが……。
3. スク水以外で、好きな女の子の服装・装飾品は?
●こういった質問には大抵「リボンの似合う長髪少女」と答えていますね。今回はスク水がテーマなのでリボンは入れませんでしたが、隙あらば描きたいパーツです。なんで?　って聞かれると困りますが、かわいさのステータスを上げるパーツなのは間違い無いと思います。
4. 女の子キャラのイラストを、よりかわいく見せるために気を付けていることや工夫していることは?
●かわいさというよりは、エロさに力を注いでますね(笑)。強いて言えば、絵的な工夫というよりはやっぱり色選びに時間を使います。RGB値の1の違いさえ気になりだしたら止まりませんね。使っている色数が少なければ少ない程、パレットはより重要になると思いますから。かわいさで気にかけているところをあえて言うならば、顔のパーツバランスかな?

たあたんちぇっく 6
Tartancheck

1. 描きおろしイラストのコンセプトを教えてください。
●シチュエーション的には「泳げない子」です。ビート版を使ってるのにゴーグルまでつけて…という感じで。水滴が必要以上にエロくなってしまいました。背中にたまってるのがポイントです。
2. 「新スク」「旧スク」「競泳タイプ」などありますが、好きなスクール水着のタイプはなんですか?
●競泳タイプですかねえ……。肩紐がクロスしてるのがかわいいな、と思いながら描きました～。
3. スク水以外で、好きな女の子の服装・装飾品は?
●寝間着ですね。フリフリのネグリジェからダボダボのパジャマまで……。デザインとか見てて飽きないです!　寝る前のリラックスムードとか、寝起きのねむねむした感じとか、シチュエーションもあわせて萌えっぽくなりやすいのが……妄想は果てないです。
4. 女の子キャラのイラストを、よりかわいく見せるために気を付けていることや工夫していることは?
●女の子のポイントは髪の毛だと思っています。髪の流れや髪型が自分の中でハマると、すごく楽しく描けますね。今回のイラストもバサバサしたツインテールというのが始めから決まってました。結構髪型から入って描くことが多い気がします。

ふゆの春秋 5
Fuyuno Haruaki

1. 描きおろしイラストのコンセプトを教えてください。
●川で泳いだ後、しばらくして濡れた髪が半乾きになっているというシチュエーションです。髪の毛が肌に張り付いてたり、まとまりができていたりするのがポイント。
2. 「新スク」「旧スク」「競泳タイプ」などありますが、好きなスクール水着のタイプはなんですか?
●水泳をやっていたので、競泳タイプにはあまりこないです。水の抵抗とか完全に無視した厚手のスク水は、かわいく見えます。
3. スク水以外で、好きな女の子の服装・装飾品は?
●学生服です。白と紺のコントラストが清潔感があって好きです。電信柱やアスファルト、道路標識などと組み合わせると、学生服の質の良い布地の柔らかさが引き立つので、よく描きます。
4. 女の子キャラのイラストを、よりかわいく見せるために気を付けていることや工夫していることは?
●髪の毛と光の表現。髪の毛の隙間から見えるおでこにこだわっています。自分なりにデフォルメしたいと常々思って、いろいろ試しています。

たかみち 4
Takamichi

1. 描きおろしイラストのコンセプトを教えてください。
●スクール水着は運動着なので、健康的な色っぽさを目指しました。シチュエーションは見たまんまです。場所は各自好みで想像してみてください。
2. 「新スク」「旧スク」「競泳タイプ」などありますが、好きなスクール水着のタイプはなんですか?
●着る人と服の相性次第なのでどのタイプでも良いです。スレンダーな娘ならどのタイプの水着でもかわいくなると思います。グラマーな娘なら競泳タイプ一択かな。
3. スク水以外で、好きな女の子の服装・装飾品は?
●そのへんあまりないのですが、強いて言うならキャミソール系が好きですかね。服ではないけどショートヘアの女の子はなぜか好きなようです。
4. 女の子キャラのイラストを、よりかわいく見せるために気を付けていることや工夫していることは?
●作為を受け手に押し付けないようにしてます。見る人が偶然そのシーンに立ち会う、その演技のなさに登場人物の本質を表現してます。

1 水鼠 ● http://www.momopla.net/

❷きぃら〜☆ ●http://hamlet.jp

③いるまかみり ●http://www5.ocn.ne.jp/~hbgc/

1M

Flyable Heart

The future has already begun.

フライアブル ハート

いとうのいぢ最新作は学園都市が舞台のドタバタラブコメ

http://www.softpal.co.jp/unisonshift/index.html
●ユニゾンシフト：ブロッサムより冬発売予定
STAFF……原案／@ピース
原画／いとうのいぢ、笹倉綾人、ぺろ
シナリオ／市川環、風間ぼなんざ、あごバリア
楽曲／水月陵

▶晶をトラブルに巻き込むヒロインたち。制服は2種類あり、所属する生徒会が『繚蘭会』なら桃色、『生徒会』なら紺の制服を着用

あらゆる分野のエキスパートが集う巨大学園都市、私立鳳繚蘭学園。最新の研究施設が立ち並ぶその都市は、緑豊かな孤島に広がっていた。そんな超エリート学園に、なぜか一方的に入学が許可された葛木晶は、学食がタダになると聞いて大喜び!! さっそく学園へと向かうのだが、都市の運営を任せられている繚蘭会と、生徒を管理する生徒会、2つの生徒会から目をつけられたり、女子寮に入寮させられるなど、次々とトラブルに見舞われるのだった……。『涼宮ハルヒ』シリーズや『灼眼のシャナ』シリーズの挿絵でも知られる、いとうのいぢ原画の最新ゲームが、ついに今冬登場!!『ななついろ★ドロップス』以来、約2年ぶりとなる本作でも、個性的で艶やかなキャラクターたちが、ドタバタとにぎやかな世界観に彩を添えることとなる。さらに今回は、これまでSDイラストを担当してきたぺろが、リアル等身での原画に初挑戦。コミック版『灼眼のシャナ』を手掛けている笹倉綾人と3人体制で制作にあたることになった。ちなみに物語の舞台となる学園は、いとうのいぢがかつて手がけた『Peace@Pieces』の遊華総合学園と姉妹校なので、もしかしたら意外な客演があるかも!?

今回の特集では原画家3人のコメントも交え、その魅力的なキャラクターたちを紹介していく。

●キャラクター紹介まんがその1 VS.自分自身

転校してきたハラペコ主人公 葛木 晶

かつらぎ しょう

DATA
■誕生日：10月16日
■血液型：AB型

差出人不明の入学案内状がきっかけで転校してきた主人公。とにかく食べ物に目がない彼は、それに釣られてトラブルに巻き込まれることも多い。だが中途半端が嫌いなため、嫌々ながらも最後まで面倒を見てしまう。
●design／いとうのいぢ

天真爛漫ハラペコ転校生
稲羽結衣 いなば ゆい

DATA
■誕生日：10月16日 ■血液型：AB型
■体型：普通 ■Bカップ

晶の一週間前に転校してきたというクラスメイト。彼女も同様に食べ物に目がないが、ガッつく自分の姿を恥ずかしく感じており、「お腹はすいてない」とごまかそうとする。また、焦るとパニックを起こし支離滅裂なことを口走る。
●design／いとうのいぢ

▲当初は一般女子寮にいた結衣だが、後に晶と一緒の繚蘭会専用寮に引っ越すことになる。はたしてその理由とは？

私服

◀変わった一面はあるものの、女の子らしく小物や可愛いものも大好き。髪飾りとおそろいの、花のチョーカーがそれを物語っている

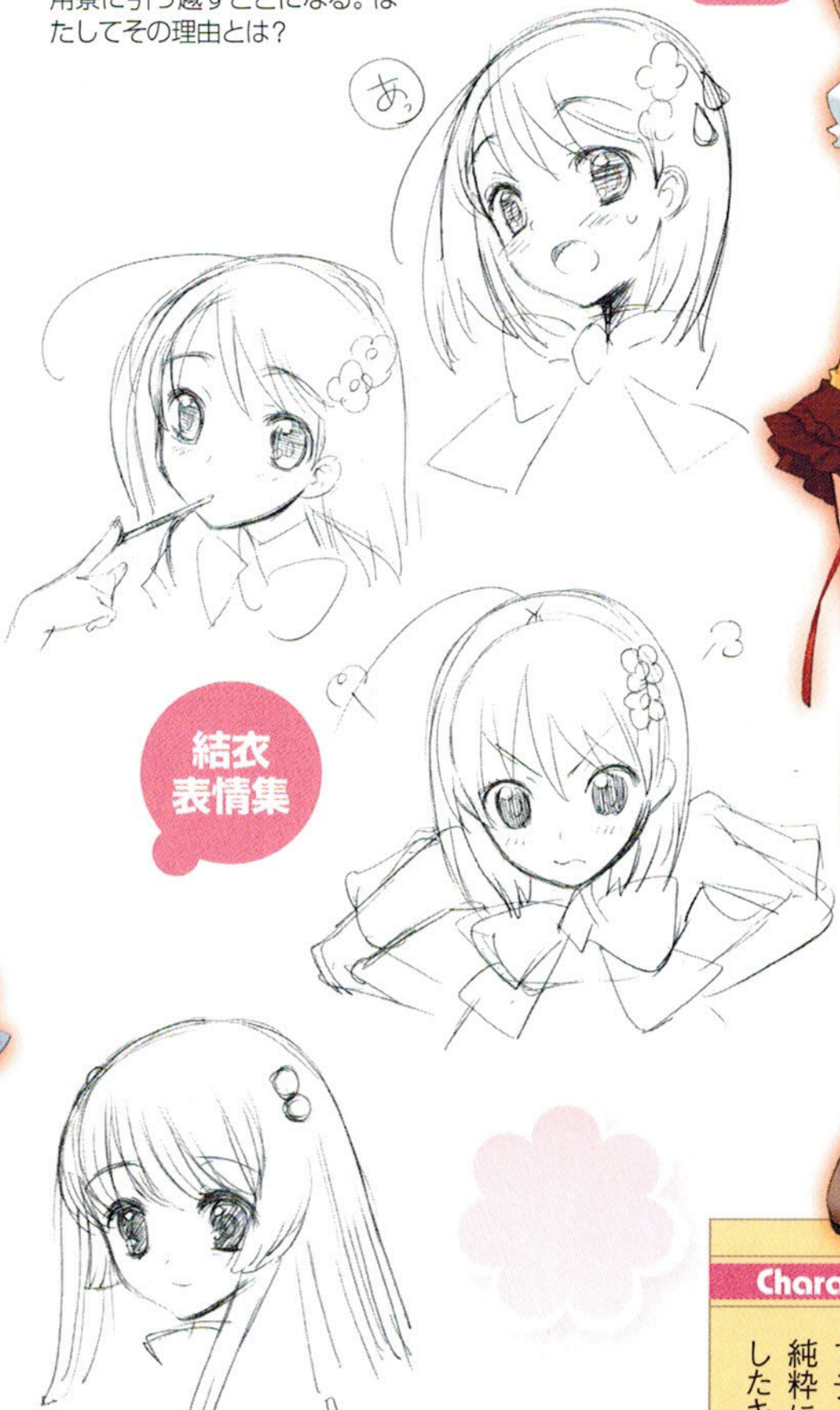
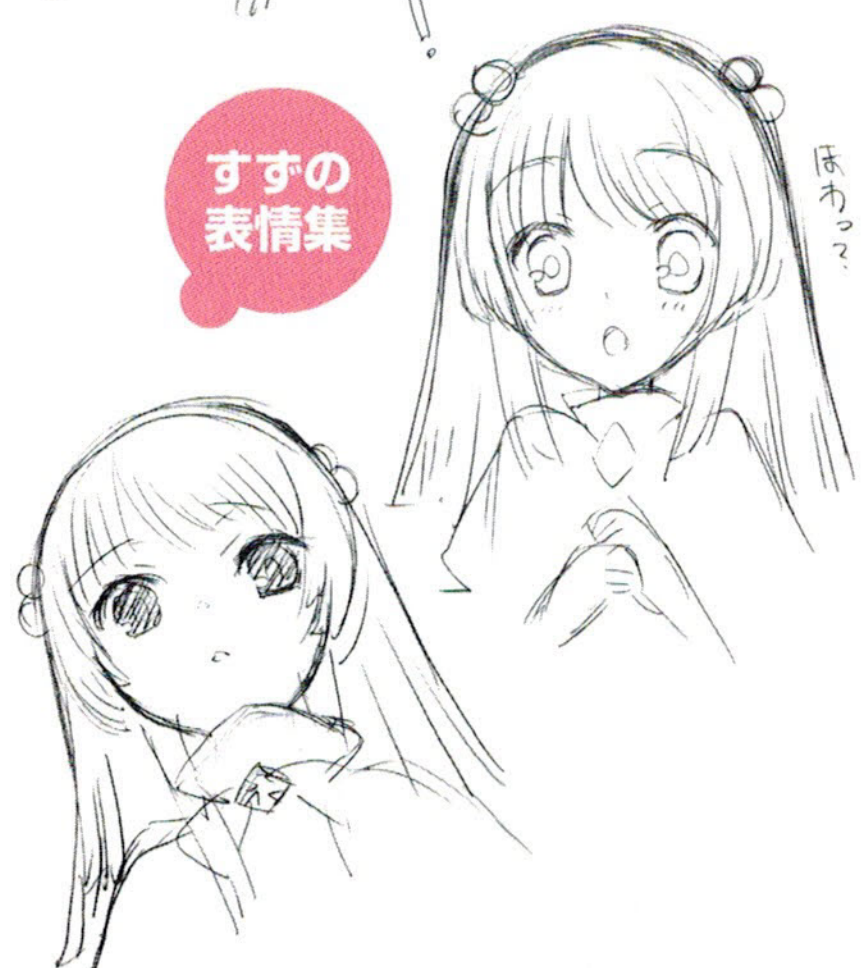
結衣表情集

すずの表情集

Character designer

いとうのいぢ★コメント

――『Flyable Heart』の設定関連で、のいぢ氏のアイディアによるものは？

●今回、私自身は作品の世界設定やキャラクター設定にはほとんど触れておらず、一部のキャラクターデザインやメインヒロインの結衣の「ちょっと個性的なイマドキの女の子が好みそうな」アクセサリーなどを提案しました。怪しい尻尾のようなファーのフワフワストラップとか、お菓子を模したキーホルダーなど。自分が好きそうなものばっかりですが（笑）。

――本作のデザイン面でのテーマを教えてください。

●今作はブロッサム的な新しい試みとして、「他スタッフがデザインしたキャラを描く」ということをやっています。デザインした人のイメージと、作品の中でのキャラ像、そして自分の中でのイメージの近似値をとってデザインする感じです。純粋に私が1からデザインしたキャラクターは、結衣とすずののみです。生徒会側の制服も、基本はぺろさんにデザインをお願いしました。だけど、ブロッサムスタッフは考えている方向性が共通しているのか、キャラ性とデザインにブレが無いというか、私が描いても違和感のないキャラたちになっています。全体的にブロッサムらしい、ポップでかわいらしい感じになっていると思います。

――現時点で、一番お気に入りのキャラは誰ですか？

●そうですね……今のところ天音でしょうか。何だかんだとオイシイというかかわいいコです（笑）。ギャグっぽいシーンも多いですし。くるりや野郎共もかなりイイ味出してますよ（笑）。

――読者へひと言お願いします。

●今回は登場人物たちとの関わり合いやつながりが、いつも以上に練り込まれています。学園生活のドキドキやドタバタと登場人物たちの葛藤、そしてちょっと不思議（？）な事件など、楽しんでもらえるものをスタッフ一同で作りたいと思いますので、お楽しみに〜！

●キャラクター紹介まんがその2 VS.結衣

●キャラクター紹介まんがその3 VS.すずの

●キャラクター紹介まんがその4 VS.桜子

天使な学園のマドンナ
水無瀬桜子
みなせ さくらこ

DATA
■誕生日：8月30日　■血液型：O型
■体型：普通　■Dカップ

綾蘭会のアイドル的存在で、晶のクラスメイト。だが本人に学園のアイドルという自覚はなく、マイペースに「みんなの役に立ちたい」「仲良くなりたい」と奉仕の精神で日々を送っている。チャレンジ精神旺盛で、一途な性格の女の子だ。

●design／いとうのいぢ

私服

▶純粋で疑うことを知らず、冗談でも本気にしてしまうという彼女は良家のお嬢様。私服からは、そこはかとなく気品が感じられる

桜子表情集

妹わんこ系クラスメイト
雪代すずの
ゆきしろ すずの

DATA
■誕生日：2月29日　■血液型：O型
■体型：細め　■Aカップ

いつも教室の隅や保健室にいる内気なクラスメイト。目立たない存在で、会話もコクコクと頷いたり、フルフルと首を振ったりするだけだ。話しかけると、はじけるような笑顔を見せる。晶にとって、守りたくなる妹のような存在だ。

●design／いとうのいぢ

生真面目な綾蘭会会長
皇 天音 すめらぎ あまね

DATA
■誕生日：10月31日 ■血液型：AB型
■体型：普通 ■Bカップ

綾蘭会の会長で晶のクラスメイト。責任感が強く、あらゆる状況で皆を引っ張っていくタイプだ。でも実は、どんなにプレッシャーを感じても決して弱さや涙を見せず、ひとりで抱え込み我慢してしまう、健気な女の子である。
●design／いとうのいぢ

▲Hに関しては興味津々らしいが、ぶち切れながらスパッとコンドームを取り上げる状況っていったい……!? 真相が気になるところ

天音表情集

私服

◀理事長の娘であり大財閥のお嬢さまでもある彼女。私服はエレガントでも、頭に血が上れば、護身術で習ったハイキックが飛び出す!!

Character designer

笹倉綾人★コメント

――『灼眼のシャナ』のコミックを手掛けていますが、のいぢ氏と一緒にゲームを作ることになった感想をお願いします。

●素直にとても嬉しかったです！　コミックでは同じ枠の中に「のいぢさんの描かれるシャナ」と「私のシャナ」が同時に存在することはまずあり得ませんが、ゲームでは私の描いたキャラの横にのいぢさんの描かれたキャラが存在し、会話をしたりしちゃうんですよね。これは私にとって一大事です。すごいことすぎてかなり緊張してます(汗)。

――九条くるりをデザインしてみて感じたことは？

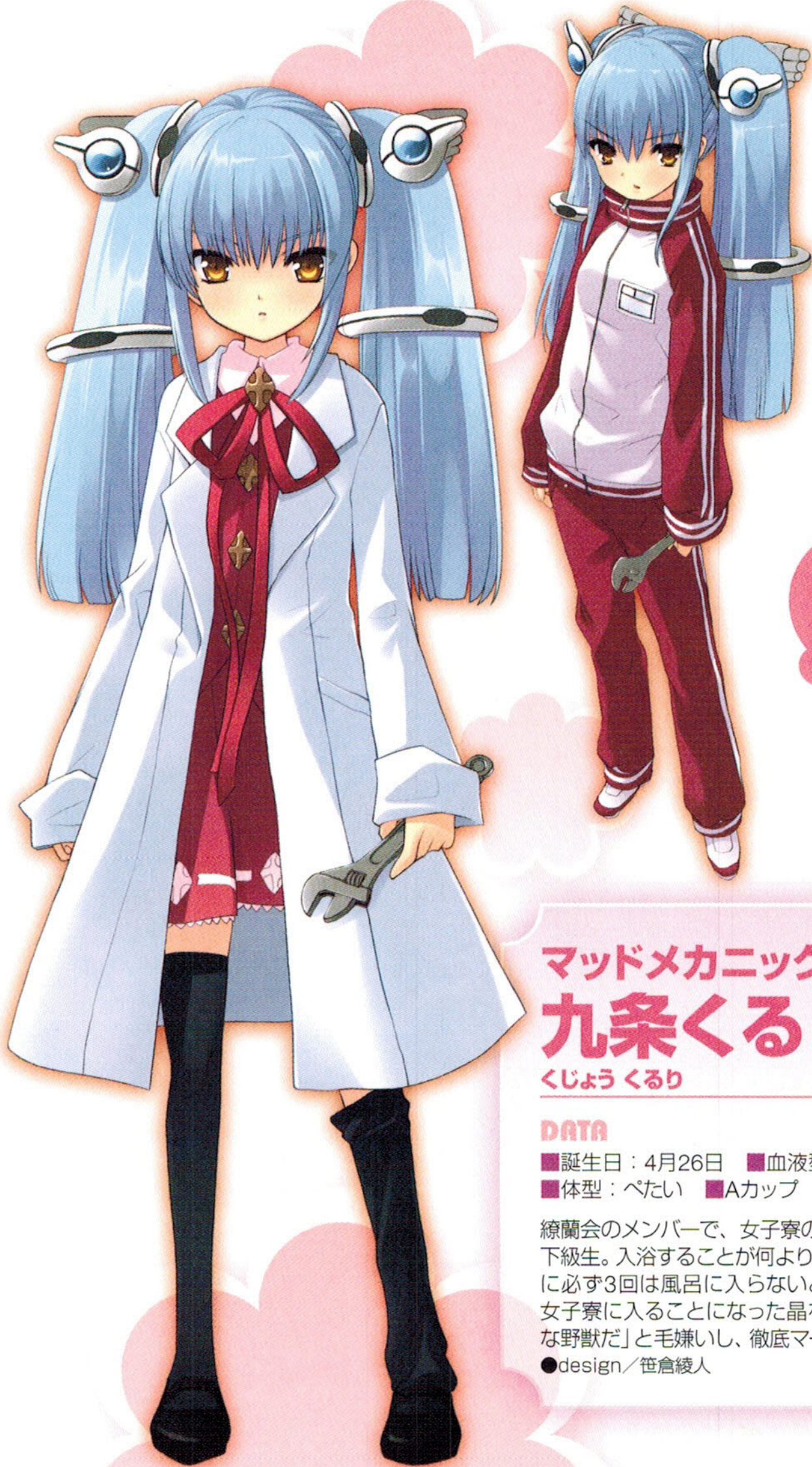
●くるりさんの概要をお聞きした時には、すでにキャラに惚れてました。めっちゃ好みな子だーっ、と(笑)。なので、とにかく自分の好きな要素を盛り込みつつ、楽しくデザインさせていただきました。ただ、好みな割に、あまり描いたことのない無表情なタイプだったので、微妙なさじ加減が分からず悩みました。

――読者へひと言お願いします。

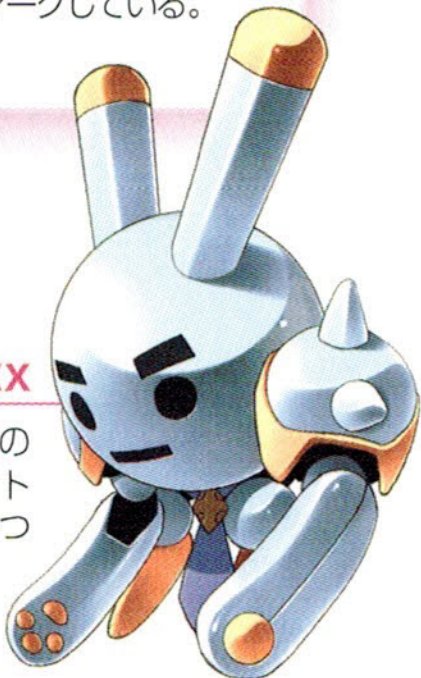
●のいぢさん、ぺろさんの描かれているキャラクターたちがめっちゃかわいいです!!　私も頑張りたいと思います。ストーリーもとても素敵ですので、いろいろ超期待です！　あと、くるりさん以外に、もうひとキャラ担当しています。そちらも乞うご期待??

マッドメカニック寮長
九条くるり くじょう くるり

DATA
■誕生日：4月26日 ■血液型：B型
■体型：ぺたい ■Aカップ

綾蘭会のメンバーで、女子寮の寮長も兼任する下級生。入浴することが何よりも大好きで、1日に必ず3回は風呂に入らないと落ち着かない。女子寮に入ることになった晶を「男なんてみんな野獣だ」と毛嫌いし、徹底マークしている。
●design／笹倉綾人

▲機械工学を専攻している彼女は、晶のルームメイトのマックスを自作した天才児。自室でも様々なメカの研究にいそしんでいる

マックス MAXX

くるりと恵が共同開発した、晶のクラスメイトでありルームメイトというロボット。人工知能を持つ彼は、仲間想いの良いヤツだ。

●キャラクター紹介まんがその7 VS.茉百合

●キャラクター紹介まんがその8 VS.生徒会

●キャラクター紹介まんがその9 VS.ぐみちゃん

副会長
八重野 蛍
やえの けい

どんなトラブルでも冷静に対処する、頼りになる先輩。困っている人間を見捨てておけない性格で、礼節と思いやりを重んじる。

知的で優雅、完璧な副会長
白鷺茉百合
しらさぎ まゆり

DATA

■誕生日：7月13日 ■血液型：B型
■体型：ほっそり ■Bカップ

生徒会副会長で晶の先輩。繚蘭会の水無瀬桜子とは、学園のアイドル2トップとして生徒の人気を2分している。勉強もスポーツもこなす優等生、さらに上品で他人への気遣いができるという非の打ちどころのないお嬢さまだ。

●design／いとうのいぢ

生徒会長
皇 奏龍
すめらぎ そうりゅう

天音の兄で晶の先輩。生徒会の会長だが、常に携帯ゲームか昼寝をしていて仕事をしない。楽しければOKというお気楽人間だ。

ハイパー明るい生徒会書記
早河 恵
はやかわ めぐみ

DATA

■誕生日：3月14日 ■血液型：A型
■体型：ちっこい ■Aカップ

生徒会の書記で晶の後輩。情報処理にめっぽう強く、マックスの人工知能を開発したのも彼女である。ボディを開発したくるりとは、互いを高めあうライバルのような存在。ハイテンションでポジティブ、生徒会のムードメーカーだ。

●design／ぺろ

恵 表情集

Character designer
ぺろ★コメント

―生徒会メンバーのデザインコンセプトを教えてください。

●わかりやすい指標のあるキャラばかりでしたので、キャラのイメージをそのままデザインしたような感じです。特にぐみちゃん（恵）と蛍は元ネタのキャラがすでにいますので。

―本作から本格的にキャラクターデザインを担当していますが、その感想を教えてください。

●今回同じ土俵に立ってみて、改めていとうのいぢはすごいなと。あと男性キャラは好きだけど描くのはしんどい……。

―『ぴす＠ぴす』や『なついろ★ドロップス』に縁のあるキャラもおりますが、デザイン面も関連性を意識しましたか？

●『なついろ』繋がりのキャラは特に捻らず、そのまま男の子にシフトさせたようなデザインにしています。一発で兄妹だとわかるような感じで！『ぴす＠ぴす』の方は、性格の方を重視してますのであまり似ていません。でも、分け目が一緒という所があがきポイントかと思います。

―読者へひと言お願いします。

●生徒会やら転校生やら色んな学園モノ要素がぐっと詰められたコミカルな世界をお楽しみいただければ。登場人物は皆色々一生懸命でかわいいです。微笑ましいというか。

夏の日射しに負けない
キラキラ☆美少女たち真っ盛りの
『ガールズ アヴェニュー』
今回は5人の絵師たちが
瑞々しい素肌のきらめく瞬間を
切り取ってくれました。

イラスト／大朋めがね
http://www.kozy666.com/

CREATORS ORIGINAL

きみづか葵

KIMIZUKA AOI

http://www16.ocn.ne.jp/~aoikim/

PROFILE

座右の銘は「継続は力なり」という、京都府出身のゲーム原画家。マンガ家として単行本も出しているほか、同人サークルA.O.I PROJECTでも活動中。最近は、仕事中にジャズをよく聴いているという。

TOOLS

マシン CPU●PentiumD 2.8Ghz　RAM●1.5GB　ソフト◆Photosohp 5.5

少女マンガのビジュアルで壮大な物語を描きたい

―絵を描きはじめたきっかけはなんですか？

父の影響ですね。父は絵が趣味で、水彩で風景画などを描いていたんですが、当時のメジャーなマンガもいくつか読んでいて『宇宙戦艦ヤマト』の絵などを描いていました。それを僕も真似して描いたのが最初だと思います。小学生のころは『ガンダム』などサンライズのロボット物だとか、メカばかりよく落書きしていました。高校生になると『Zガンダム』『バイファム』『マクロス』などのSFアニメを見て、メカといっしょにそれらの作品に登場するキャラクターも描くようになりました。アニメ雑誌に投稿したこともありますけど、本格的にマンガやアニメを見るようになったのは大学で漫研に入ってからですね。同人誌も漫研の活動で初めて作りました。

―きみづかさんの絵を見ると、少女マンガの影響があるように感じられますが。

僕は、話が好きなのは少年マンガなんですが、少女マンガのビジュアルが好きで「この絵柄でもっとスケールの大きいものが読みたい。冒険ものとかやってくれないかな？」と思いながら見ていたんです。そんなにたくさん少女マンガを読んでいたわけではないし、特定の誰かの絵が好きだったわけでもないのですが「こういう絵も良いな、今度自分の絵に取り入れてみるか」と思って記憶に残しつつ描くうちに、自分の絵ができてきました。

―絵を仕事にするようになった経緯は？

大学は美大だったんですけど、単に絵を描くのが好きだから受験したのであって、卒業してもプロになれるとは思っていませんでした。そのため、大学卒業前に普通に就職活動をして内定ももらったんです。けれども入社するまで時間があって暇だったので、初めて個人で同人誌を作って、コミケで出してみることにしたんです。そうしたらそれがコアマガジンさんの目にとまり、雑誌で連載しないかという誘いを受けて、描かせてもらいました。載せてもらったのは18禁誌なんですけど、僕が描いたのはちょっと脱ぐ程度のマンガで、わがままを言って自分の好き勝手にやらせてもらいました。その後、会社で働きながらマンガを描き続けていたんですが、ほかにも色々マンガやイラストの依頼が来るようになると「両立は無理だ」と思って会社を辞め、「絵でご飯をたべよう」と決意して東京に出てきたんです。

―ゲーム原画の仕事をやるきっかけはなんでしたか？

上京して2年間くらいマンガの仕事を続けていたんですが、自分のホームページを作ったことがきっかけで『キャンパス』というゲームの仕事が来たんです。美少女ゲームは遊んだことはありましたし、ホームページに載せるためデジタルの絵の練習をしていたので、そのテクニックを使ってみようと引き受けることにしました。

―実際にゲームの仕事をやってみての感想は？

最初は「せっかくのオファーだしやってみるか」と思って気軽に受けた仕事だったんですが、やってみると割と自分のやりたいことも盛り込めることに気がついたんです。元々僕は、絵を描くだけでなく自分で話も作りたいと思ってマンガを描きはじめたんですが、ゲームの仕事でもシナリオライターさんから指示をもらって絵を描く時「どんな絵にしよう」と自分で考えて演出できるのが楽しかったんですよ。だから僕は指示をもらう時、絵のイメージが固定されないようコンテは描いてもらわず、自分でイメージを考えさせてもらうようにしています。

その後『キャンパス』が好評だったため続けてゲームの仕事依頼が来るようになって、「集中して絵を描ける仕事だし、引き受けて上手になりたい」と思ってやっていくうちに、マンガを描く時間がなくなってどんどんゲームの仕事に特化されていきました。

―絵を描く時、気をつけていることは？

自分の昔からの、少女マンガをベースにした絵柄は維持し続けるようにしています。塗りに関しても、アナログ時代に筆でやっていた「ぼかしてにじませて」という処理をそのままデジタル上でやっている感じですね。影の入れ方や洋服のしわの表現などがアニメっぽくパキパキしないようにもしています。今どんな絵が流行っているか勉強はするけどあまり流されないようにして、自分の個性というか特徴は残したいというこだわりですね。

あと、描く時は、キャラクターが着ている服がいちばん映えるポーズを探して描くようしています。そのためポーズも服のデザインも毎回かなり試行錯誤しています。個人的に昔からこだわってきたのは、フリルのついた服の女の子ですね。以前から少女趣味バリバリの服装が好きなので、自然とフリフリ好きになってしまいました。

―今後やってみたい仕事などはありますか？

自分が受け手として好きなのは相変わらずSFアニメです。最近では『攻殻機動隊』などですが、こういうハードな話を美少女キャラでやってもいいんじゃないかという考えがあるので、そんな仕事がやりたいですね。王道的な「美少女が出てくる学園もの」というだけだと、少女マンガを読んだ時感じたように、物足りなく思うんですよ。『ロストパッセージ』というゲームの仕事をやらせてもらった時も、僕の方から「伝奇をやりたい」と提案して、その要素を盛り込んでもらいました。

以前、小説の挿絵の話をいただいた時は「ゲームの仕事でやっていないことがやりたい、メカを描かせてほしい」と言って『テールエンド』という、美少女ものだけどメカも出る小説の仕事をやらせてもらいました。ライターさんが軍事マニアで、資料をいただいていろいろメカを描かせてもらったのでお気に入りです。小説でもゲームでもいいから、またこういう仕事をやりたいですね。

ROUGH SKETCH

描きおろしイラストのコンセプト

「ファンタジックSFちっくなふりふり少女」。ゴスロリ風コートにややソリッドな意匠を組み合わせて、それらしくしています。服の裾の広がりを見せるため、俯瞰レイアウトとしました。

同人ドラマCD『MIKOTOりみっくす』パッケージ。鮮やかな夕焼けの上に浮かび上がる、巫女さんの白の着物がよく映えている

「E☆2」第9号表紙より。突き出された胸は迫力の大ボリューム! 一方で、やわらかい色合いとキャラクターのまわりのフレアー処理が、夏の強い日差しの表現に一役買っている

ホビーショップ・マグマニ全店で開催されたお年玉フェアのテレカ用イラスト。少々地味目な柄の着物だが、明るい表情や元気あるポーズ、差し込まれる光などで晴れやかさを出している

トレーディングカード『V.I.P.』イラスト。肌にきめ細かいグラデーションが入れられ、とても柔らかく表現されている

←ゲームイベント「ドリームパーティー」のために描かれた、ウェイトレスの女の子。服の光沢や皺がきめ細かく描かれ、布の質感が伝わってくる

→同人誌『AQUAMARINE』の表紙イラスト。スカートに十字の模様をあしらったゴシック風の制服だが、大きめのリボンやフリルが可愛らしさを強調

↓「とらのあな本店Cafe with Cat Illustrated Collection」より。店の制服を来た女の子のイラストだが、色を実物よりも明るくして、より柔らかな印象に

WORKS

Pia♥キャロットへようこそ!! G.O.SE

ファミレス「Piaキャロット」のウェイトレスに一目惚れした純一は、この店で働くことを決意。マネージャー候補として勤務することに。

●Winソフト／カクテル・ソフトより
9240円(税込)で発売中

許嫁

母を亡くした青年ケイトとその妹セリナは、祖父と称するミシェール伯爵に引き取られる。さらにケイトは、伯爵の政略のため婚約させられてしまう。

●PS2ソフト／プリンセスソフトより
3129円(税込)で発売中

CREATORS ORIGINAL

仏さんじょ

IMUSANJYO

http://imu3.net/

PROFILE

同人サークル「あかねのね」でも活動中のマンガ家兼イラストレーター。本名をもじって作ったペンネームは「仏」と描いて「いむ」と読むが、時々、本屋の五十音順の並びで「ほ」のところに自分の名前があるのを見てニヤリとしているらしい。

TOOLS

マシン CPU●Core2Duo 2.66Ghz　RAM●8GB　ソフト◆Photoshop CS3　タブレット◆Cintiq21UX

無根拠な自信とあきらめの悪さでやってきました

——絵を描きはじめたきっかけはなんですか？

高校生の頃、テーブルトークRPGのキャラクターシートに自分のキャラのイラストを描いたのが最初だったと思います。自分たちがやっていたのがファンタジーのRPGでしたし、当時ファンタジーのライトノベルが流行していたこともあって、甲冑とかドラゴンとかをよく描いていました。

その後、プレイ・バイ・メール（PBM）というジャンルのゲームをやるようになったんです。これは大雑把に説明すると、郵便を使って行うテーブルトークRPGみたいなものなんですが、その時の自分のキャラクターをほかのプレイヤーに紹介しようと、マンガみたいなものを描いてコピーして配っていました。やがてそのペーパーがコピー誌になり、最後にはオフセット印刷の同人誌になって、友人のサークルスペースの片隅に並ばせてもらうようになりました。余談ですが、当時のキャラをこっそり現在連載中のマンガに登場させています。

——美少女キャラを描くようになった経緯は？

当時購読していたゲーム雑誌の読者ページに、美少女イラスト専門のコーナーがあったんです。そこに腕試しのつもりで投稿しはじめたのがきっかけだと思います。当時のゲームキャラをまんべんなく無節操に描いて送っていましたが、10回連続で没になりました（笑）。意地になって掲載されるまで送り続け、初めて掲載された時は感動のあまり本屋で足が震えましたね。イラストの投稿は、同人誌を始める直前くらいまで続けていました。

やがて、初めて自分のサークルがコミケに当選した際、せっかくだから流行モノもおさえていこうと、当時人気だったゲーム『ときめきメモリアル』のギャグマンガを描いて本にしたところ、PBMだけで活動していた時とは比べ物にならないくらいの方に見ていただけたんです。そこで調子に乗って次々とゲーム系のギャグマンガ本を出していたら、今まで続いてしまったという感じです。

——プロのマンガ家になる決心をしたのはいつですか？

社会に出て初めは同人活動をしながら、ゲーム会社でグラフィッカーの仕事をしていましたが、自分自身の絵だけで生計を立てようと決意したのは、やはりその会社を辞めた時でしょうか。正直なところ、後先考えずに会社を辞めたため、その後イラストレーターを目指すのかマンガ家を目指すのかすら決めていませんでしたが、せっかく仕事で会得したCGスキルを無駄にしたくなかったので、とにかく絵で仕事をしようと思ったんです。

会社を辞めて最初の頃は、トレーディングカードのイラストやライトノベルの挿絵などを手がけつつ、ゲームのアンソロジーコミックを執筆していました。最初に個人の名前で商業誌に掲載されたのは、『ONE～輝く季節へ～』という美少女ゲームのアンソロジーコミックだと思います。ただそれ以前にも会社勤め時代に、自社広告のマンガとかを描いていたので、あまり「デビュー」という実感はなかったりします。

その後、アンソロジーコミックを執筆させていただいていた一迅社さんが少年マンガ誌を出版することになって、そこで創刊号から連載を始めさせてもらって今に至るといった感じです。無根拠な自信とあきらめの悪さがあったから、今までやってこられたんでしょうね。

——絵柄に影響を受けたマンガ家、イラストレーターの方は誰ですか？

絵を描きはじめた当初、参考にしていたのは出渕裕先生や明貴美加先生、永野護先生等……今考えるとメカデザイナーの方ばかりですね（笑）。ただ、ほかにも色々な方の色々な部分を節操なく参考にさせていただいたので、今となっては自分の絵のどこにどう影響を受けたのかサッパリ……。他人のモノマネからはじめて数をこなしていくうちに、今の自分の絵の個性は勝手についてきてしまいました（笑）。そしていまだにコロコロ絵柄が変わり続けていますが「まだまだ自分の絵は成長期なんだ」とポジティブに解釈しています（笑）。

——絵を描く時に、気をつけていることはなんですか？

イラストなら「見せたい」部分を一番魅力的に見せられる構図やポーズを考えること。マンガなら「見せたい」アイディアを一番魅力的に見せられるストーリーを構成するということに気をつけ、時間をかけるようにしています。また一枚絵なら、必ず「ネタ」を仕込んでいます。カッコ良く言えば「ストーリーを感じさせる」絵を描くようにしているということでしょうか。

——女の子キャラのイラストを、より魅力的に描くためにはどのようなことに気をつけていますか？

見る方の色々な想像力を刺激するような絵が描けたら勝ちかなぁ、と。実際にはなかなか上手くいきませんが。彩色ではとにかく鮮やかに！　そう見せるためには、補色の使い方がキモかもしれません。

——好きなタイプのキャラクターは？

どうやら自分はサブキャラ属性があるようで、主役キャラよりもその友人キャラとかの方に惹かれます。たとえば『月姫』の弓塚さつきとかですね。作中では描かれていないキャラの一面を想像、妄想する余地が大きいからでしょうか？　キャラの外見ではとにかくツインテール！でもメイド、スク水、ブルマは別腹です！

——今後どんなことをやってみたいですか？

とりあえず、マンガの月刊連載が今年中に1本増えそうなのでがんばりたいですが、絵に関わることならできる範囲でなんでもやりたいです。目標は特に決めていません……あ、でも自分の作品がアニメ化されて、「メガミマガジン」にピンナップが収録されたら嬉しいなぁ。

ROUGH SKETCH

描きおろしイラストのコンセプト

夏なので水着！→海！→鮫！→因幡の白兎！

『厳守！ きまり学園』第3話扉絵。きまりの褐色ボディとバストが大迫力！ 後ろで鼻血を吹き出している女の子（みずは）が気になりますが……

「チャンピオンREDいちご」第3号付録小冊子イラストより。シューズより先に着るべきものがあるのでは？ うっすらと浮かぶ日焼け跡がチャームポイント

PCゲームブランド・すたじおみりす（現在は解散）の会報表紙イラストより。色鮮やかな紅葉と、月見バーガーをパクつく少女の食欲が秋を感じさせる

『ろりぽ∞』2巻扉絵。反射光などが綺麗に表現された水の中に、素足で浸かっているのがとても涼しげだ

『厳守！　きまり学園』第6話扉絵。バレンタインデーのお話にあわせて描かれたイラストで、服もチョコレート色に揃えられて雰囲気を出している。あどけない表情も魅力的

『ろりぽ∞』3巻の、とらのあな購入特典メッセージカードのイラスト。ホワイトタイガー風白スク水？　グラデーションでお尻の曲線がうまく表現されていてとっても柔らかそう！

乳！　尻！　な『ろりぽ∞』3巻扉イラスト。ちなみに彼女たちは巫女茶屋の娘さん。真夏の炎天下だからといって、この格好は刺激的すぎ!!

ろりぽ∞

メイド喫茶のウェイトレス、鎌ヶ谷みさきは、伝説のアニメ『みのりちゃん』に登場したメイド服を探しながら、メイド喫茶同士のコンペを戦い抜く。

●BOOK／
一迅社より第4巻まで発売中

厳守！ きまり学園

見城賢太郎は自悠学園に転校早々、番長に任命される。そして番長専任風紀委員の菊川きまりによって「正しい番長」になるべく常に監視される生活に。

●BOOK／
秋田書店より第1巻が発売中

WORKS

Twinkle Crusaders

Megami MAGAZINE Vol.97

かんなぎれい

KANNAGIREI

パースよりも動きを重視して描いています

http://blog.livedoor.jp/kannagi_hp/

PROFILE

ぱじゃまソフトの『ぷりずむ・ぼっくす』収録のゲーム『奥さまは巫女!?』で原画家デビューし、現在は同社の別ブランド・リリアンにて活動中。巫女と魔女っ娘をこよなく愛し、担当作品のヒロインには必ずその両方を登場させてしまうとか。

TOOLS

マシン CPU●PowerPC G5 デュアル2.7GHz　RAM●7GB　ソフト◆Photoshop CS2

――絵を描きはじめたのはいつからですか?

元々絵が好きで、高校では美術部で水彩の風景画などを描いていました。本格的に美少女絵を描くようになったのは、大学で漫研に入ってからですね。当時『セーラームーン』が大好きで、アニメやゲームの話題を共有できる友達が欲しくて漫研に入りました。そしたら会員はみんな、会誌にマンガを描かなければいけなくて……それで、必要に迫られて絵を描きはじめたんです。

――当時、どんなマンガを描いてましたか?

会誌ではパロディではないオリジナルものが要求されていて、ファンタジーが好きだったので、西洋が舞台の魔女っ娘ものなどを主に描いてました。

――絵描きの仕事を目指したのはいつから?

元々ゲームが好きでしたから、仕事でゲームの絵を描きたいという夢はずっとあったんです。中高生の頃からアーケードゲームが大好きで『ワルキューレの伝説』や『出たな!! ツインビー』に出てくる女の子をよく描いてました。そんな折、大学の先輩方がタイトーやナムコに採用され、「僕も行くしかない!」と一生懸命絵を描き、コナミの就職課題として提出したんです。「『ツインビー』や『ときめきメモリアル』の新作を描きたい」という野望があったのですが、落ちました(笑)。それでも諦めずまたコナミに再挑戦するつもりでしたが、ゲーム会社を目指すことを親に反対され、しぶしぶ一般企業に就職しました。その会社で1年半ほど働きながら趣味で描き続けていたのですが、たまたま大学の先輩がぱじゃまソフトにいたので、自分の絵を見てもらおうと描いた作品を送ったんです。するとぱじゃまソフトから「うちに来ない?」と誘われたので、転職することにしました。やはりゲーム業界で働くのが夢でしたし、かわいい絵を描くのに美少女ゲームは、一番合っているのかなと。

――ぱじゃまソフトに入って、まずどんな仕事を?

僕は、最初はグラフィッカーなどをやって経験を積むことになると思っていたのですが、いきなり『奥さまは巫女!?』の原画を任されることになって、かなり焦りましたね。それまでCGになることを前提に絵を描いたことがなかったですし、当然キャラクターデザインもしたことがない。どんな絵を用意すればいいのかもわからず苦労しました。会社に置いてあった『A―R』の原画集を参考に、手探りで作業していました。

――絵を描く時に気をつけていることは?

「とにかく女の子をかわいくしたい!」ということですね。そのためにギャルゲーの主題歌や声優さんの歌を聞いて、かわいらしい気持ちになって描いてます(笑)。

――具体的に、どんなことをしていますか?

僕は、上手な絵は手に表情があると思うんです。ですから手を綺麗に描くようにすれば、かわいく見えるのかな? と考えて描いてます。最近は流れるような髪とか、バランスよく空間を埋める髪とか、見栄えが良い髪の描き方にも気を配ってますね。ただ僕は、気がつくとついツインテールを描いてしまうんですよ。理由はわかりませんが(笑)。あと、自分のキャラのフィギュアを作ってもらったり、コスプレをしてもらったりすると嬉しいので、立体にしても破綻しないことを意識して、服も現実的なデザインを考えています。

――構図など、キャラクター以外のところで、工夫していることはありますか?

パースは、意識してつけないように描いています。パースをつけると絵に勢いや迫力が生まれるのですが、それは「かわいい絵」とは相性があまり良くない。「かわいい」よりも「上手い」という絵になって、美少女ゲームの絵には向かなくなる気がするので、あまりパースは意識せず、動きなどを出すようにしています。僕は明るい雰囲気の絵が好きなので、見ると元気になる絵を描こうと、なるべくキャラに動きがあるポーズをさせて、全身で元気さを出そうとしています。

――かんなぎさんは企画もされますが、作品のカラーは、どのように決めるのですか?

初原画の『奥さまは巫女!?』の時は、僕が魔女っ娘と巫女が大好きだと会社にバレていたので、最初から企画が用意されていました(笑)。次の『パティシエなにゃんこ』は、かわいい制服を描きたかったので、かわいい制服のケーキ屋さんを舞台にしたゲームにしたいと思って企画したんです。キャラクターデザインも、ほとんど自分の思うままにやっていますし、そうやって自分の好きなものを企画して好きなものを描いていたら、幸いユーザーの人にも支持してもらえ、自然と「自分の好みのものが自分のカラー」になった気がします。

――絵柄に影響を受けた方はいますか?

絵を描きはじめた頃は『ツインビー』の濱川修二郎さんの影響があったと思います。その後は、特定の誰かを意識したことはなく、いろんな人の絵の「かわいいな」と思ったところに少しずつ影響を受けた感じです。

最近は天広直人さんや武田日向さんの絵が大好きです。天広さんの服装デザインや小物のセンスはすごく好みですし、武田さんは線が綺麗すぎて「なんでこんなに完成されているのだろう」と感嘆しています。また、この方たちに影響されて、最近キャラの等身を少し下げて描くようにしています。僕は以前は、等身を上げることでしか年齢の高さを表現できなかったのですが、等身が低いキャラでも年齢が上であることを表現できるようにしたいと思っているんです。

描きおろしイラストのコンセプト

ナムコの昔のゲーム『メルヘンメイズ』をイメージして描きました。昔のアーケードゲームはグラフィックが単純で情報が少なかったので、自分で補完しながら、アレンジして描いていくのが楽しいんです。

ROUGH SKETCH

PCゲームメーカー・オーガストのカレンダー用に描かれたイラスト。『夜明け前より瑠璃色な』より、サンタコスのフィーナ姫(右)とメイドのミア

KANNAGI ILLUSTRATIONS

絶対領域と白いパンチラがまぶしい女の子。だが、こちらを見下ろすようなポーズやブワっと広がった髪やリボンが、少女のかわいらしさよりも、かっこよさを際だたせている

満月をバックに飛ぶ魔女さん。月光を受けて、白い肌とパンツがまるで輝いているかのよう。黒い魔女服との対比で、さらに白が鮮やかに見える

『ティンクル☆くるせいだーす』バラエティCDのジャケットより、流星生徒会のメンバーであるナナカ(左)と、その友人さっちん

謎生物の執事と美少女ウエィトレスのコンビ。座っている盆が鏡の役割を果たして、少女のムッチリした股間が丸見えに！

かんなぎれい氏が大好きな金髪ツインテール娘。きゅっと突き出された胸やお尻、差し出されたポットなど非常に立体的なポーズの絵で、いろんな角度から見てみたくなる

PCゲームメーカ・CUFFSのカレンダー用イラストより『さくらむすび』の紅葉（左）と可憐。こちらもサンタコスだが、フィーナたちの服とはデザインが違いセーラー服っぽい

ティンクル☆くるせいだーす

実は正体が魔王である咲良シン。彼が会長を務める流星学園生徒会の真の目的は、流星町に現れる魔族を追い払うことにあった！

●Winソフト／リリアンより初回限定版が10290円（税込）、プレミアムエディションが21000円（税込）で7月25日発売

プリンセスうぃっちぃず EXCELLENT

ある日御堂真樹は、突如現れたドラゴンを華麗に倒す魔法少女のクルルと出会う。真樹はこの出会いに運命を感じて、クルルに告白するが……。

●Winソフト／ぱじゃまソフトより6090円（税込）で発売中

WORKS

Megami MAGAZINE Vol.96

松下まかこ

MATSUSITA MAKAKO

http://www3.ocn.ne.jp/~mak-rak/

PROFILE

愛知県出身の女性原画家。HOOKで『Like Life』『_summer』などの原画を担当。実家でインコを飼っていたが、ペット禁止の東京のマンションに引っ越して約2年、夢にまでインコが出てくる禁断症状状態とか。

TOOLS

マシン CPU●Core2Duo 2.4Ghz RAM●2GB ソフト◆Photoshop7.0

繊細な美少女絵を描くため線を多く丁寧に描いています

絵を描きはじめたのはいつ頃ですか？

幼稚園児の頃からです。お姫様とか魔法少女とか「かわいい」と思ったものを描いていました。小学生になると、私は少女マンガよりも少年マンガのほうが、出てくる女の子がかわいいと感じていたので、「少年ジャンプ」の『BASTARD!!』のキャラなどを描いていました。ずっと女の子を描くことしか眼中にありませんでしたね（笑）。中学生の時に同人誌に興味を覚え、友達と『ファイナルファンタジー』などの同人誌を作るようになりました。これも女の子を描きたくてやっていた感じです。

美少女ゲームに興味を持ったのはいつ頃ですか？

高校に入ってすぐPS版の『ときめきメモリアル』にはまって、同人誌も作りました。その後サターン版の『下級生』にもはまり、門井亜矢さんのキャラのかわいらしさにすごいなと思いました。『ときめきメモリアル』では朝日奈夕子、『下級生』だと橘真由美が好きでしたね。世間一般では人気がない、コギャル系のキャラが好きなんです（笑）。でも、はまったのはそれぐらいで、美少女ゲーム自体は今もほとんどやっていないんです。

では、どうしてゲーム原画を描くことに？

大学生になっても私は、絵で仕事をしたいとは思わず、たまに同人誌を作ったりするくらいだったのですが、知り合いから同人ソフトの絵を描いてほしいと頼まれまして、手伝うことになったんです。そのゲームは結局完成せず、曲や絵だけを集めてCD-ROMで即売会に出したのですが、それがゲームメーカーのTGLの人の目にとまりまして、「商業でゲームを作らないか？」と誘われたんです。ただ私は、その時でもプロになろうという意識はなく、誘いを受けなかったのですが、後にサークルの代表の人から「人がいないから、いっしょに描いてほしい」とお願いされてしまいました。それで、好奇心から一作だけと思って参加したのがFILM SOFTWAREの『なないろ』なんです。

実際に原画をやってみて、どうでしたか？

まず、描かなければいけない絵の量にすごく驚きました。リテイクもばんばん来ますし、描いたことのない構図を描かなきゃいけないし、わけがわからない状態ですごく逃げたかったです（笑）。終わっても、自分の絵の描けなさに後悔しまくりでしたね。私は、それまでデッサンとかパースの取り方はおろか、真面目に絵の練習をしたこともありませんでしたから。『なないろ』ではGTさんと分担して原画を描いたんですが、GTさんがベテランだったので、かなり助けられました。

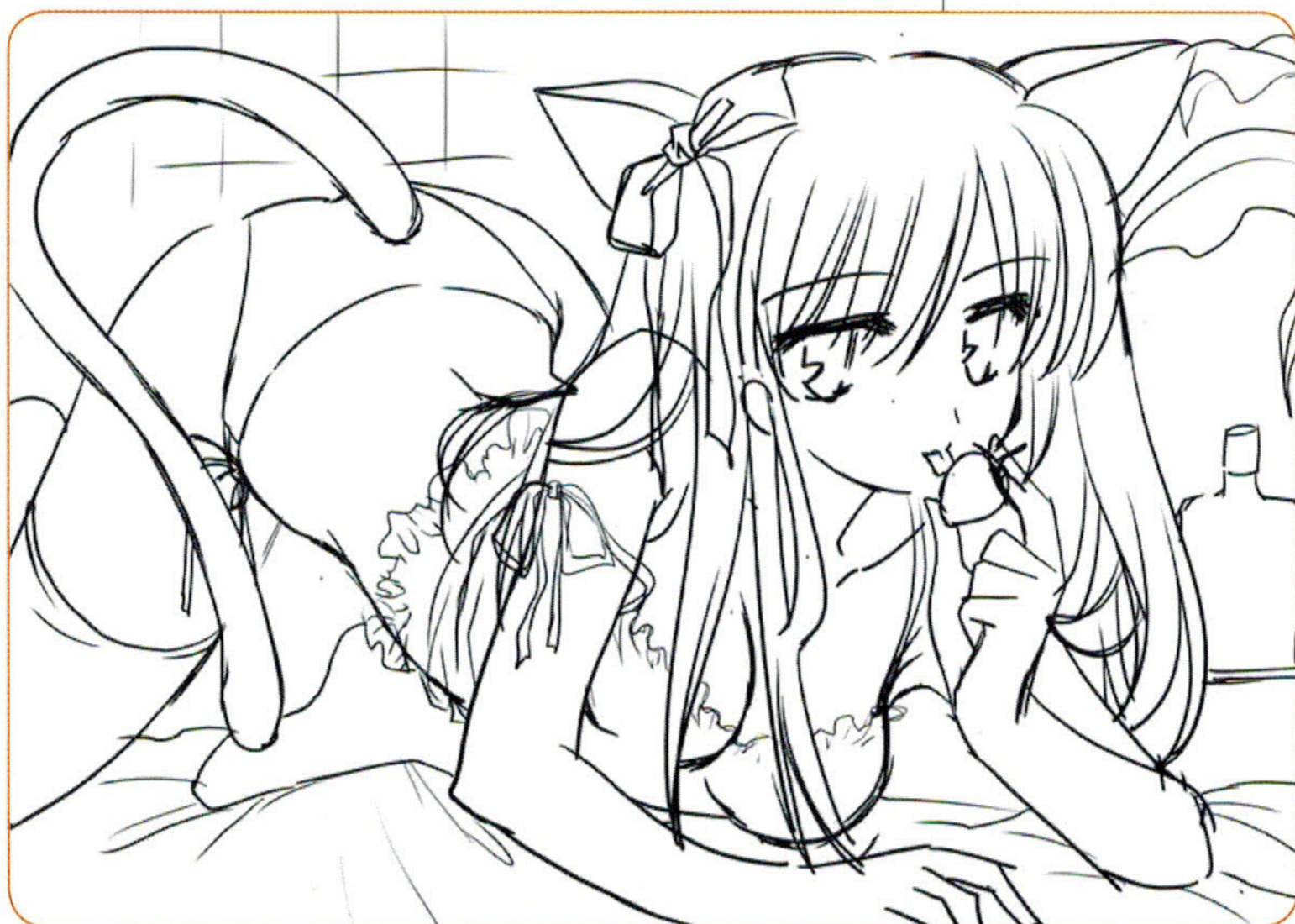
HOOKに移籍した理由は？

FILMはその後解散したんですが、FILMと付き合いのあったHOOKで原画家が足りなくなったため、私に声が掛かったんです。HOOKにはFILMで仕事をしていた原画家のらっこさんが先に移籍していましたし、私も「喉元過ぎれば熱さ忘れる」で、また絵の仕事をしてみたいなあと思っていたため、誘いを受けたんです。それで『Like Life』の原画をやったのですが、個人的にはまたもうまく描けず後悔の嵐でした（笑）。ゲーム自体はそれなりに人気も出て、コンシューマ移植もされたんですけど、当時私は愛知にいて、ゲームと関係ない仕事を本職にしていたので、ユーザーの反応や東京の現場の雰囲気はさっぱりわからなかったんですよ。ところが、『Honey Coming』の制作開始前に「関東に来るといいことあるよ～」などとHOOKの方から誘いを受けまして、関東に引っ越しました（笑）。「このまま自分は絵の仕事をしていくのかな？ あわよくばそれで生きていきたいな」と思うようになったのはそれくらいからですね。私は話を考えるのが苦手ですし、「女の子を描く」という好きなことをしていれば満足なので、ゲーム原画の仕事は天職なのかもしれません。

現在、注目している絵描きの方は？

CARNELIANさんや門井亜矢さん、みつみ美里さんといった女性原画家の人たちです。デッサンがうまいしキャラのデザインも好みで、男性の絵にはない繊細なところなどに惹かれます。自分の絵にもそんな繊細さを出したいと思い、線を多くし、かつ丁寧に描くようにしています。

絵を描く時に気をつけていることは？

キャラクターデザインでは、まず個性を出すことですね。ほかのゲームのキャラと似ないようにとか、ありきたりにならないようにということがHOOKでは求められています。HOOKのキャラは面白いデザインが多いと思うんですが、リボンとかありきたりなものは却下されるので、小物や装飾品、触覚をつけたりと苦労しながらデザインしています。あと、やっぱり見る人に「おっ？」と思ってもらいたいので、自分だけがいいと思う絵にならないよう、見る人が喜んでくれる絵はどんな絵か想像しつつ描くようにしています。

好きなシチュエーションの絵は？

最近気づいたんですけど、女の子が部屋で、できるだけ薄着で寝転がっている絵が好きみたいです。ワイシャツ属性はあまりないんですけど、キャミソールに下はパンツだけとかがいいですね（笑）。あと、ネコ耳やツインテールを描くことが多いです。

今後の目標を教えてください。

画集を出したいなと思っています。ゲーム原画ではなく、自分の趣味で描いて、塗りまで自分でやった絵をためていつか出したいですね。あと小説の挿絵などもチャレンジしてみたいですね。

描きおろしイラストのコンセプト

好きなシチュエーションを描きました（笑）。

ROUGH SKETCH

MATSUSITA MAKO ILLUSTRATIONS

『HoneyComing』のメインヒロイン、上条朝陽。前にある花や花びらをぼかすことで、遠近感を出し、朝陽をより印象的に見せている

アイドルっぽい衣装の女の子。落ち着いた色合いでまとめてある中、露出した胸が激しく自己主張！

百合な雰囲気を漂わせた少女たち。からめた指の形や目を閉じているかどうかなど、微妙な仕草の違いでそれぞれの性格を表している

赤いメイド服に、アダルトな雰囲気の黒の下着姿の女の子。ローレグ気味で、しかも食い込んでいるパンツがエッチ

部屋に入ったら、朝の着替えを覗いてしまった？　柔らかい暖色の色合いが、カーテンから透けて届く朝の日差しを表現

朝のお着替え中の上条朝陽。髪留めを口にくわえてながらリボンを結ぶ仕草が、自然な感じ。でも、ブラを着ける前に制服を着てますが、ノーブラで登校？

『_summer』のメインヒロイン、波多野小奈美の水着ショット。背景には、真夏を感じさせる入道雲と深い青空。そして小奈美が大好きなカモメの姿も

WORKS

HoneyComing

異常なほどラブラブな両親を見ていた反動で、女の子とべたつくことが苦手になった光一郎。そんな彼が親の陰謀で「恋愛授業」がある学校に通うことに。

●Winソフト／
HOOKより9240円（税込）で発売中。

FairlyLife

ある日、高岡晃範のもとに墜落してきた女の子。彼女の正体は人工衛星だった……。「擬人化」という不思議議現象が起こる世界を舞台にしたAVG。

●Winソフト／
HOOKより夏発売予定。

亜方逸樹

AKATA ITSUKI

http://izki.sakura.ne.jp/

PROFILE

PCゲームメーカー・Q-X所属の原画家で、同人サークル「はぁと饅頭マニア」でも活動中。大阪生まれの大阪育ち。車やバイクが大好きで、バイクの大型免許を取りたいと考えているが、忙しくてなかなかかなわないらしい。

TOOLS

マシン CPU●Core2 1.86Ghz　RAM●3GB　VGA●GeForce6600　ソフト◆Photoshop5.5、7.0、CS2

魅力を引き出すためには キャラを好きになることが必要

―絵を描きはじめたのはいつ頃からですか？

かなり幼い頃のことなので覚えていないのですが、親が言うには「絵を描く道具を与えると大人しくなった」らしいです。覚えている限りでは、車や飛行機など大好きな乗り物の絵ばかり描いていて、そのまま中学まではずーっと無機物ばかり描いてました。それが、思春期になると女の子の絵に興味が出てきて、自然と『らんま1／2』など好きなアニメの女の子も描くようになりましたね。その頃アニメ友達ができたので、お互いに絵を描いて見せ合い、高校生になると共同でマンガを描いて、少年誌に投稿したりもしました。

―いつ頃、絵を仕事にしようと思いましたか？

初めは、車が好きだったためカーデザイナーになろうとしたんです。そこで芸大のデザイン科に行ったのですが、やはりマンガを描く楽しさが忘れられず、大学を中退してマンガ家を目指すことにしました。ひたすら描いて少年誌に投稿し、賞をもらったこともありました。でも、ネームがなかなか編集者さんに通らず何年も商業誌デビューできなくて……。コンシューマゲーム会社にドット絵描きのバイトに入って日銭を稼ぐなどしながらも描き続けて、ようやく「コミックジャンボ」にマンガを載せてもらうことができました。でも、それからすぐ本格的にゲームの仕事をすることになり、マンガを描き続けることが困難になってしまいました。載せてくれた「コミックジャンボ」さんには、悪いことをしました(汗)。

―なぜ、ゲームの仕事をメインにしたのですか？

『同級生』『同級生2』の絵に感動した時から、ずっとゲーム原画に興味をもってはいたんです。そして『To Heart』をプレイして「PCゲームって面白いな～」と思っている時に、友達から「エロゲー作ろうぜ」と誘われたのが決定的でした。その友達というのがQ-Xの茉森晶でして、2人でゲーム『たいせつなうた』を作り、会社を興しました。

―ゲーム原画を初めてやって、どう感じましたか？

とても楽しくて、まわりのことを一切気にせず無我夢中で描いてましたね。ただ、着色まで全部ひとりでやっていたので作業量が多かったですし、2年の開発期間の間に絵柄が変わって色々大変でした。

―絵の上達のために心がけている事はありますか？

油断すると絵に自分の個性が出すぎてしまうので、常に第三者的な目で自分の絵を見るように気をつけています。それと、絵の表現に幅を出すため、できるだけ新しいことにチャレンジするよう心がけてます。具体的に言うと、表情、仕草、体位、構図、カメラ位置、焦点距離、被視界深度など。何かしらひとつでも良いので、今までの描き方と変えて描くようにしています。なんだか大げさに感じるかもしれませんが、「今回は髪の毛のうねりを、いつもと違うラインで描いてみよう」という風に楽しんでやってます。

―では、イラストを描く時に重視していることは？

私は、ネタ出しから構図を決めるまでが一番重要だと思っているので、良いアイデアが出るまでいくらでも時間をかけます。やはりイラストは、パッと見の第一印象が勝負なところがあり、それは構図で決まりますから！

―キャラクターデザイン時、気をつけていることは？

Q-Xの脚本担当も絵が描けるので、キャラは2人でデザインしていますが、私の場合は、まずキャラを理解して好きになることが必要です。そして、その子のかわいらしい特徴を、最大限に引き出せるかどうかが、絵描きの腕の見せどころだと思っています。ツリ目、タレ目、ロングヘア、ツインテール、小柄、細身、微乳……それぞれにそれぞれのかわいさがあるのですから、それをできる限り多くの人に伝えようとデザインしています。

―影響を受けたと思う、絵描きの方は誰ですか？

高橋留美子さんには、根本的なキャラクター表現で影響を受けました。また、楠桂さんの中性的な絵柄や繊細さにも憧れました。イラストのアニメ的な表現では中嶋敦子さん、画面の構図や構成は竹井正樹さん。ほか色々な方から色々な影響を受けていると思います。

―では、現在注目している絵描きの方は？

みづきたけひとさんです。自分と趣味がすごくかぶる部分があるのと、やわらかそうな女の子を描かれるところが大好きです。

―個人的に、好きなキャラのタイプは？

『うる星やつら』のラン、『だぁ！だぁ！だぁ！』のクリスちゃん、『ケロロ軍曹』の桃華お嬢様など、見た目は少女趣味で大人しいのに、何かあると暴力的なぐらい元気になる女の子ですね。マンガ『かりん』の真紅果林とか、うちのゲームだと『こころナビ』の小春とか、普通に元気な子も大好きです。

服装では、エプロンドレスが大好きです。フリルを描くのは大変ですが、描いてる時は幸せになれます。あとは制服、ニーソックス、ケモノ耳、少女趣味な服など、一生描き続けていきます。ビバ絶対領域！(笑)

―今後の目標や、やってみたいことを教えてください。

対象の"形"を正確に表現し、なおかつ対象(女の子)をかわいく表現するためのウソを自然に描けている絵が、自分の好きな絵であり、永遠の目標なので、そんな絵を描けるようになりたいです。あと、自分が考えたゲームをプロデュースしたいですね。たぶん売れないでしょうけど(笑)。また、同人でもいいのでマンガは描き続けていきたいです。

自分が好きなキャラを1枚の絵で表現しました。ロリータ服の華奢な女の子が、八卦刀を軽々扱う武闘派だという。ギャップ萌え！

描きおろしイラストのコンセプト

ROUGH SKETCH

ムービックのイラスト企画「E.L.O」のイラスト。銃を構えた勇ましいメイドさんだが、なにげにパンチラ!

亜方氏が挿絵を手掛ける小説『ドラゴンクライシス!』のヒロイン、ローズ。赤一色の画面の中で、青い目と透き通った肌が印象的に浮かび上がり、まるで人形のよう

AKATA ITSUKI ILLUSTRATIONS

夏の海辺といったら、小犬を連れて散歩している、真っ白いワンピースの女の子!　でもそれだけだとつまらないので(?-)、ミックスしてわんこ少女になってもらいました。格好だけじゃなく仕草も犬っぽい。よく見ると、お髭も生えてます

「カラフルPURE GIRL」で連載していた読者参加企画「カルマ13」の挿絵イラスト。13人の個性豊かな美少女殺し屋が登場し、ひとりの少年を巡って戦うのだ

スカートをつまみ上げ、絶対領域を覗かせる仕草が愛らしい。ヘッドドレスを付けているところを見ると、メイド服なのだろうか？　肩の形状など、かなり特徴的なデザインの衣装だ

星がまたたきはじめた夕暮れの浜辺で……。水着を直すしぐさや、控えめな大きさの胸とお尻がとってもキュート

「TECH GIAN」で連載していた亜方氏のコラム『高張カッ娘（ハイテンッコ）』より。車好きな亜方氏だけに、車のディティールがしっかりと描かれている

姫さま凛々しく!

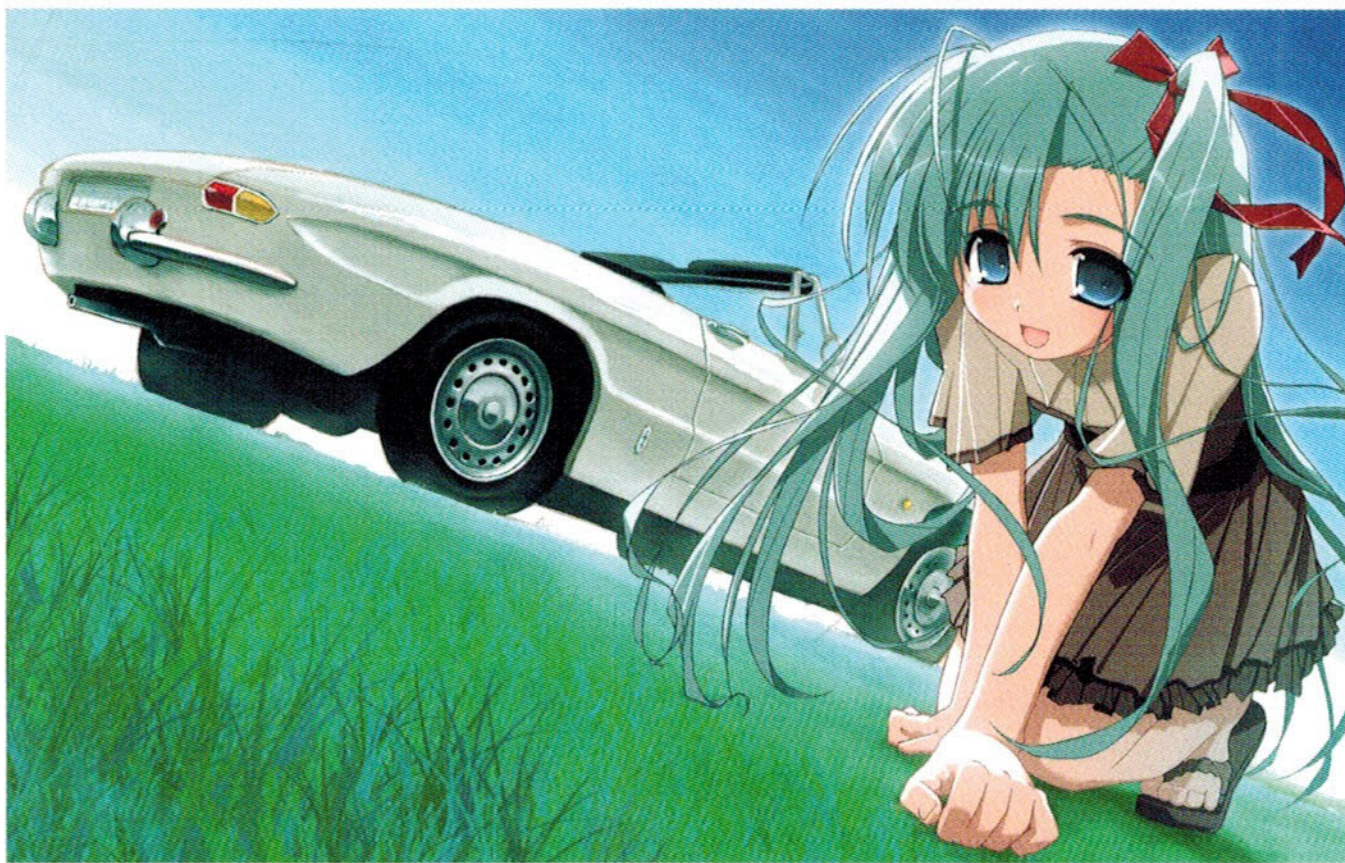
記憶喪失に陥ったルナリーディ王家の王子テュロウ。だが、エッチなことだけは覚えていて、各国のお姫様とエッチをするため様々な騒動を巻き起こす!

●Winソフト／
Q-Xより9240円（税込）で発売中。

こころナビ

ネットが発達した近未来。勇太郎は「こころナビ」という不思議なブラウザソフトによってネットの世界に直接入り込み、女の子たちと出会っていく。

●Winソフト／
Q-Xより9240円（税込）で発売中。

島田フミカネ

キャラクターデザイナー列伝 6

プロフィール

イラストレーター、キャラクター&メカデザイナー。主な作品に『ストライクウィッチーズ』『スカイガールズ』など。いわゆるメカ少女と呼ばれるデザイン群の中でも、人と機械が融合した独特の作風を持つ。

HP

http://www.ne.jp/asahi/humikane/e-wacs/

カッコよさ、かわいらしさを第一に「カタチ」から入るデザイン

――まずは7月にテレビアニメが放映開始となる『ストライクウィッチーズ』(以下SW)について、企画の始まりをお聞かせください。

島田:2004年ごろでしょうか、GONZOさんからアニメーション企画をやってみないかというお誘いを受けたのが最初です。ビジュアルはメガミマガジンクリエイターズVol.1などでも取り上げていただいた、すでに僕が同人誌で展開していた世界観を活かした作品にしましょうとのことでした。元からあるビジュアルを作品にするために、文芸的設定の部分で魔法の要素を入れるなどしています。世界観をどう固めて、アニメに合わせた補強と変更をかけるかという作業ですね。2007年初頭にはOAVの形で一度発売されたんですが、その宣伝のようなものを兼ねて、世界観を理解していただくためのマンガ・コラム連載を始めたりもしました。

――実際のアニメ制作に関して島田さんの携わっている作業はどんなものになるのでしょう。

島田:キャラクター設定のほかに、原作として、漠然とした世界観設定、地球に似た世界の第二次世界大戦的な背景を作っています。同時に、ビジュアル面での理屈付けもしました。女の子がロボットではないので、「脚にストライカーユニットを履いて空を飛べるのはなんでだろう」「ファンタジックな世界にして魔法で説明をつけよう」とか、そういったことを考えるのが僕の作業ですね。キャラクター個々のエピソードや詳しい性格付けなどは、スタッフのひとりとしてセッションに参加して、共同作業で決定しています。

――同人活動に遡ると思いますが、こういった世界観を描いてみようと思ったきっかけは?

島田:メカと女の子の融合という、ビジュアルから入っています。当時からちょっと変わったことをやってみようという気持ちがあって、女の子と実在兵器の融合というネタで描いているうちに、ある程度キャラクターがそろってきたんです。その時点で、なんとなくこういう世界観かなあ……なんて妄想を広げていきました。ですから『SW』や『メカ娘』というのは、スタッフのひとりとして参加した『スカイガールズ』に比べると、原点に近い作品になりますね。

――『SW』でデザインなさった11人のキャラクターについてお聞かせください。

島田:最初から僕のビジュアルを使う企画だったせいもあって、大きく悩むことはなかったんです。文芸さんからいただいた大雑把なキャラ設定にビジュアルを当てはめていく作業でしたし、キャラクターの根幹部分はするっと一発で決まっていきました。修正は線を減らすとかストッキングの縞を少なくとか、アニメと

彼女を描くには
ワケがある
紐状のものが体に絡んだちょっとエッチな雰囲気の絵にしようと考えていたので、訓練中かエンジントラブルか何かで墜落して、木の上から落ちながらツタに絡まったというシチュエーションにしたんです。ペリーヌが選ばれた理由は、まず見た目がキャッチーで華がある、単純に黒いストッキングをビリビリにしたらエッチでいいよね（笑）という簡単なもの。墜落したときの絵なのでエースクラスのキャラは使いにくいというのももちろんありましたけどね。あと、エースパイロットは敵の弾を１発も食らわずに帰還するイメージが強いですが、実際は違うんです。100 回出撃すれば１回くらいエンジントラブルが起こって当たり前ですし、エースパイロットといえど不時着や、撃墜されて命からがら帰還するなんて、えらい目にあっているということをみんなに知って欲しい！　そんなに綺麗な戦いはできないんです。この絵もそういうシチュエーションなんですよ。

して動かすことが難しい、技術的な部分が中心で、それこそ「丈短すぎでしょう!」みたいな冗談話が現場で出るくらい。ストレスはなかったですね。あえて言うならエイラとサーニャの2人でしょうか。最年少妹キャラのルッキーニや、貴族の子女でツンデレ系のペリーヌのようにわかりやすいキャラクターではないので、絵だけをぱっと見てわかるようにするのはなかなか難しいんです。この2人は佐伯昭志さんがシナリオを担当なさった第6話で登場するんですが、ああこう動くんだ(笑)って、すごくうまく使っていただいて、いいキャラに育ったと思います。イラストを描くときには、シナリオからフィードバックして、ちょっといたずらっぽい表情なんかを描くようになりました。彼女たちのように後からスルメのように味が出てくるキャラはいいですね。

——バルクホルン、ハルトマンは、もっとキツい顔だという印象を受けたんですが。

島田:バルクホルンは抱えているトラウマがあって、当初は硬めの表情で作画していますが、話の中で設定画のような柔らかめの表情に変化していきます。ハルトマンについては、モデルになったドイツ空軍のエース「黒い悪魔」エーリヒ・ハルトマンが童顔で〝ブービ(坊や)〟と呼ばれていたというエピソードが元なんです。童顔でかわいい、明るく面白いヤツなんだけど、戦闘になるとスーパーエース。だから意図的にボーイッシュでちょっと飄々としたキャラにしました。11人全員に実在のモデルはいるんですが、これはマニア的な目線というよりも、もっとミーハーなすごいパイロットがいたんだぜ的なライトなネタなんです。

——ライトといえば、上半身は軍服ですが、なぜ下半身はこうなっちゃったんでしょう(笑)。

島田:無理矢理、理由は見つけられなくもないですが……。そのほうがうれしいですよね、僕ら男の子だし(笑)。ちなみに扶桑皇国の2人だけスクール水着なのは、海軍出身だからというネタなんです。ノベルで書かれている陸軍では、基本的に巫女っぽい装束を着ています。

——では11人の中でお気に入りは誰ですか?

島田:先ほど言ったように、エイラとサーニャは自分が思っていたより面白いキャラになったという点でお気に入りですね。純粋にビジュアルで言うとルッキーニやペリーヌが描きやすくて好き。シナリオの方も「困ったらルッキーニを出しとけ」というくらい状況を動かすにはいいキャラです。ただ、キャラを描くときに自分で一番気をつけていることは、捨てキャラを作らないこと。バリエーションとして必要というような人数合わせではなくて、きちんと全員が魅力的になるように描いています。だから、どの子が一番と聞かれれば全員と答えたいです(笑)。描きやすさのちがいこそあれ、実際は明確な序列はありません。

——スタッフのひとりとしてアフレコをご覧になられて、いかがでしたか。

島田:華やかな現場です(笑)。OAVもあったのでメインの方々は安心して見られました。ペリーヌの感情の動き、宮藤へのツンと坂本へのデレという2人のキャラにツンとデレを使い分ける新しい境地を、沢城さんが七色の声音でうまく演じ分けていたのはさすがだと感心しました。あとは、個人的に気になっていたシャーロットでしょうか。スタッフの方にも豪快なタイプだけど根はかわいい子なので注意してくださいね! って言っていたんです。「わはは」って笑うようなキャラだけど、歳相応のかわいらしさが欲しかっ

ストライクウィッチーズ

地球とよく似た「魔法」の存在する世界。そこは突如出現した「ネウロイ」という異形の存在によって侵略を受けていた。彼らの強大な力によって、欧州本土の大半はネウロイの版図と化してしまう。人類は最後の希望をとある少女たちに託した。魔力によって稼動する魔道エンジンを搭載した飛行脚「ストライカーユニット」を駆り、ネウロイを駆逐する「魔女」たち——それが「ストライクウィッチーズ」である。

●7月3日から毎週木曜日深夜2時30分よりチバテレビほかにて放映開始

宮藤芳佳
YOSHIKA MIYAFUJI
(声/福圓美里)

▶扶桑皇国海軍所属の軍曹。実戦経験はまだないが、その強い魔力を坂本に見出され、スカウトされた。純朴で義理堅く、何事にも一生懸命な少女。使用飛行脚はA6M3a 零式艦上戦闘脚 22 型甲

坂本美緒
MIO SAKAMOTO
(声/千葉紗子)

▶扶桑皇国海軍所属。多くの戦いを潜り抜けてきたベテランで、新人には鬼教官として恐れられる存在。本来は気さくで温和、情に厚い性格。眼帯で隠した右目は魔眼で、ネウロイの弱点であるコアを発見できる。使用飛行脚は A6M3a 零式艦上戦闘脚 22 型甲

リネット・ビショップ
LYNETTE BISHOP
(声/名塚佳織)

▶ブリタニア空軍所属。宮藤と同じく軍曹で、彼女とは親友でもある。8人姉妹という大家族の真ん中に生まれたせいもあり面倒見がよく、家事一般が得意。一方でおっとりマイペースで、おっちょこちょいな面も見せる。使用飛行脚はスピットファイア Mk.IX

ペリーヌ・クロステルマン
PERRINE-H.CLOSTERMANN
(声/沢城みゆき)

▶自由ガリア空軍所属。ガリア貴族の子女でプライドが高い。自分に自信があるゆえに、スタンドプレーに走ってチームワークを乱すことも少なくない。一方、戦火で家族を失ったため寂しがり屋な面もあり、坂本にはあこがれに似た感情を抱いている。使用飛行脚は VG39

ミーナ・ディートリンデ・ヴィルケ
MINNA-DIETLINDE WILCKE
(声/田中理恵)

▶カールスラント空軍所属。宮藤の配属された第 501 統合戦闘航空団、通称「ストライカーズ」の隊長。いかなる状況でも柔軟な思考と臨機応変さで戦況に対する、部下たちの信頼厚いお姉さま的存在。上品で清楚だが、部下のためなら政治家や上官に対しても容赦がない。使用飛行脚は Bf109G-2

ゲルトルート・バルクホルン
GERTRUD BARKHORN
(声/園崎未恵)

▶カールスラント空軍所属。部隊を陰からサポートするヴィルケの副官的立場。生真面目な現実主義者で、最小の被害で最大の戦果を挙げる作戦行動を信条とする。個人の戦績も高く 250 機撃墜をマークしている。照れ屋でときに硬い表情が崩れることも。使用飛行脚は Fw190D-6 プロトタイプ

エーリカ・ハルトマン
ERICA HARTMANN
(声/野川さくら)

▶カールスラント空軍所属。幼い外見に似合わぬ戦闘経験を持ち、撃墜数は 200 機超。いかに僚機を失わなずに戦うかを考え実行する天才的センスを持つ。一般生活においては非常にずぼらで掃除が苦手。口数は少ないが仲間に愛されている。使用飛行脚は Bf109G-6

シャーロット・E・イェーガー
CHARLOTTE E YEAGER
(声/小清水亜美)

▶リベリオン合衆国陸軍所属。いつもニコニコ、おおらかで実力主義のスピードスター。「グラマラス・シャーリー」の名の通り、部隊随一のナイスバディを誇る。キレイ好きのお風呂好き。使用機材は P-51D

フランチェスカ・ルッキーニ
FRANCESCA LUCCHINI
(声/斎藤千和)

▶ロマーニャ公国空軍所属。最年少だが部隊でも有数の才能を持つ。協調性皆無でサボりの常習犯だが、子供らしい裏表のない人懐っこさから妹分として愛されている。美食家で昼寝好きな典型的ロマーニャ育ちで、基地のあちこちに隠れ家を持っている。使用飛行脚は G55 チェンタウロ

サーニャ・V・リトヴャク
SANYA V. LITVYAK
(声/門脇舞以)

▶オラーシャ帝国陸軍所属。影が薄くコミュニケーションが苦手。朝に弱く、日光が苦手な夜型人間で、気配を感じさせない特技を活かし夜間戦闘を得意としている。そのため生活時間帯がほかの隊員とずれてしまい、交流はあまりないのが悩みの種。使用機材は Mig60

エイラ・イルマタル・ユーティライネン
EILA ILMATAR JUUTILAINEN
(声/仲井絵里香)

▶スオムス空軍所属。タロット占いが趣味の不思議系少女。サーニャととても仲良し。戦闘時の卓越した状況判断力から、いかなる状況でも被弾しない。使用機材は Bf109G-2

キャラクターデザイナー列伝 6 島田フミカネ

た。そこは小清水さんがうまく演じてくれてました。「ハァ～イ♪」なんて挨拶するような、わかりやすい昔のアメリカ人みたいで面白かったですよ。僕は岡山に住んでいて、そこから通っているので、すべての打ち合わせなどに参加するのは不可能なんですが、それでもお風呂回、パンツ回、最終回のアフレコくらいは万難を排して見に行きたいです（笑）。女性陣の話ばかりしてしまいましたが、ナレーションの郷田ほづみさんの存在感はうれしいです。ゲストキャラ、特に渋めの男声陣についてはかなりワガママを言いましたので、注目していただけると僕の趣味がわかるかもしれません（笑）。

――ではクリエイターとしての島田さんのルーツについて。絵を描き始めたきっかけは？

島田：絵は小学生の頃から描いていましたが、創作的な意識が芽生えたのは高校生くらいでしょうか。ちょっと背伸びしてSF小説を読んでいた頃、士郎正宗さんに出会ったのが大きいです。『ブラックマジック』や『アップルシード』を見て、メカも女の子もすごくレベルが高い上、それをひとつの画面に収めてしまっていることが自分の中で衝撃でした。今でも受けた影響は一番大きいんじゃないでしょうか。もちろん影響を受けるくらいなので、当時は真似して描いてはみたんですが、全然ダメなんです。あんな緻密な絵は描けないなあ、自分はどう描いていこうかと考えていたときに、カトキハジメさんの参加していた『ガンダムセンチネル』や明貴美加さんの『超音速のMS少女』に出会ったんです。その頃の自分はハードSFを最後まで読んでみたけどよくわからないし、メカを描くにしてもきちんと理屈をつけて、やれ動力がどうこう考えなくてはいけないという思い込みがあったんです。そんな自分に、もうちょっとポップに肩肘張らずに描けるものがある、絵的なかわいさ、カッコよさがあればいいんだと気付かせてくれたのが、これらの作品群です。もちろんカトキさん、明貴さんはきちんとメカデザインのお仕事をなさっていて、細かい理屈もきちんと付けられる方々ですけれども。

――島田さんは『ゾイド』や『バーチャロン』などを題材に美少女を描いていた時期がありましたが、『MS少女』とは違うアプローチで描かれていましたよね。

島田：『MS少女』は基本的に人型のメカを人に着せていけばいいんですが、『ゾイド』は動物がモチーフでしたから、そのまま人の形にできないんです。ですから、シルエットがあっていればいいのか、機能があっていればいいのかという置き換えや見立てが必要になる。『SW』も同じで、なぜプロペラが脚についているか、背中に背負っていないかというと、飛行機のプロペラは移動するためのもの、人間の脚は移動するためのもの。だから脚＝プロペラという見立てで描いている。『ゾイド』もシルエットなり機能なり、どちらを優先するか試行錯誤して描いてました。『バーチャロン』はカトキさんのメカデザイン自体がすごくポップで、特にフェイ＝イェンなんかがそうなんですけど、魔法少女というモチーフをメカの中に押し込んでいく見立てがすごく面白い。リアルロボット全盛と言われていた時代に、こんなメカデザインの方向があったんだと。『センチネル』であれほどリアルでかっこいい絵を描いていた人が、リアルロボット的ディテールでこんなバカなことをやってしまうという衝撃。真似はできないけど、自分もそういう香りみたいなものを少しでも描いてみたい、そういう意味で普通のアーマーとして着込む『MS少女』的なものとは違うものを描いてみようという意識はありました。そういうひねくれた部分が『SW』につながっていて、それに引っかかってくださった方がいるのかなとも思います。

――『メカ娘』系のミリタリー方向を描くようになったのはいつ頃からなんでしょう。

島田：割と最近だと思います。同人誌を描いていた当初は、兵器と言ったらゼロ戦・大和というくらいの知識しかもってなくて、たまたま誰かの家で戦記物を読んでみたら面白かったというくらいの理由なんです。近代史って学校の授業でも明治維新くらいで終わっちゃって、よく習わないじゃないですか。だから、ミーハーにゼロ戦伝説みたいなものを読んで「日本すごいじゃん！」的に面白がって描いてるんです。今でもミリタリーマニアと呼ばれる人には全然ついていけないですし、勉強しながら描いてるくらい。描いている途中で間違いを見つけたり、あとで見ると機体のデザインを拾ってなかったことに気付いたりします。だからといって『SW』のような作品を作るにあたって、そこまで間違いを許さない立場が必要なのかと言うと、逆にきちんとしたマニアの方は飛行機の部品を女の子に履かせようなんて企画を始めません（笑）。そういう意味だとチャランポランなところがあってできた作品です。だから視聴者の皆さんも「ゼロ戦かっこいい」「大和最強！」から入ってきてくだされば大丈夫です（笑）。

――では島田さんが絵を描く際の女の子の好みを教えてください。

島田：ちっちゃい子のほうがバランスがとりやすいし描きやすいです。あんまりガチャガチャしたキャラよりも落ち着いたイメージ、おしとやか系が好きで、オデコが広いキャラが多いのはその表れかもしれません。絵の系統で言えば大槍葦人さんのラインですが、もちろんそのまま描くのは無理でした（笑）。実は「これ！」というこだわりはなくて、最終的にできあがったキャラに、自分が愛着をもてるかどうかが大事です。

――デザインのときに気を使っているのは？

島田：やっぱり顔です、顔が一番面白いし難しい。それほど描き分けができるほうじゃないですが。あとは、特に『SW』みたいな作品では、髪形や髪の色をあまり奇抜にしないというのが気をつけている部分です。そこで変化をつければ楽ではありますけど、メカ娘的世界では自分の中

メカ娘

第二次世界大戦中の兵器と美少女を融合させた島田フミカネによるメカ少女シリーズ。コナミよりトレーディングフィギュアとして展開している。通好みのラインナップが好評で、迷彩や局地仕様など、兵器の持つバリエーションの多彩さを反映した色替え、型替えも展開されており、ボーナスパーツをそろえるとメカ娘が完成するといった遊び要素も導入された。当初は実在兵器のみをラインナップしていたが、架空兵器などもモチーフとされた。現在、第4弾が制作進行中。

▲ソビエト陸軍機械化装甲歩兵T34/76（右）とフィンランド機械化装甲歩兵陸軍T34/76（左）。いわゆる「サンタさんカラー」で塗られるなど、カラーバリエーションには遊び心も

▲イタリア陸軍機械化装甲歩兵M13/40

▲アメリカ空軍機械化航空歩兵P-38Jライトニング

▲ドイツ陸軍機械化装甲歩兵シュビムワーゲン

▶帝国陸軍二式単座航空歩兵“鍾馗”

▶フランス陸軍機械化装甲歩兵ルノーR35

での縛りにしています。

――島田さんの考える「自分らしさ」はどこになるでしょうか？

島田：自分でもそこまで特徴的な絵だとは思わないので、自分よりも周りの人が島田の絵だと思ってくださるところが特徴だと考えています。結局、らしさを意識して描くより、最終的にできあがったものが自分の好みに沿っていればOK、出力されたものが本人の趣味嗜好にあっているかどうかが大事な部分だと思います。

――今、注目しているクリエイターさんは？

島田：先輩作家さんたちにはすごい人たちが星の数ほどいますし、影響を受けた人はたくさんいます。ただ、手前味噌な話ですけど『メカ娘』のあとに、メカ少女的ジャンルを目にする機会は多くなって、そういう中で面白いものを描いている人を見られたのはいいなあと思います。おいしいネタを先にさらわれたりすることもあるんですが（笑）。それと、注目とは違いますが、きちんと仕事してきちんと結果を残している人は、全員が尊敬に値する存在だと思っています。

――ではデザイナーとしてのお仕事について。

島田：コナミのディレクターさん（『スカイガールズ』原案の熊坂省吾氏）からお話をいただいた『メカ娘』が最初です。ホントに面白いタイミングで、一気に仕事が広がった時期でした。立体物の仕事というのは苦労することも多いんですが、自分ひとりで完結しないところが面白いです。僕は不器用で自分では作れないので、立体の仕事自体が面白いんです。

――いわゆるフィギュアに関わるデザイナーさんは増えましたが、『武装神姫』のようなマスプロ玩具のお仕事は珍しいですよね。

島田：トイにはフィギュアと違った面白さがあります。実際、PVCフィギュアは何も気にせずに描けばその通りに作ってもらえる、あとは全部作る側（＝メーカー）が苦労す

エリーゼ・フォン・ディートリッヒ
（声／辻あゆみ）

◀ドイツ空軍のエースパイロット。小柄で気が強く、根は素直だが、行動が直情的。パイロットとしての技量も多少強引ながらほかの3人に劣らぬ腕前を持つ。ワームに対しての強い憎しみを持つ。搭乗機はソニックダイバー「バッハシュテルツェV-1」。ドイツで開発された機体で、腕部の可変出力レーザー砲のほか、MVランスを装備

桜野音羽
（声／川澄綾子）

▶明るく前向きなソニック・ダイバーパイロット。他人を思いやる優しさを持つが、直情的で走り出したら止まらないため、ただのお節介焼きになることも。幼い頃に行方不明になった双子の弟の影響で、大空に憧れを持っている。搭乗機はソニックダイバー「零神」。機動性が高く、音羽の剣道経験を活かしたMVソードでの近距離格闘戦を得意とする

園宮可憐
（声／後藤沙緒里）

◀IQ200の頭脳を持ち、飛び級で大学院に通っていた才女。真面目でおっとりしており、極度の人見知り。その優秀な頭脳と持って生まれた動体視力によって、表示された複数のデータを瞬時に分析、その対処法をすぐさま立案する能力を持つ。搭乗機はソニックダイバー「風神」。索敵、空域・地形分析能力に優れた機体で、可憐の分析能力を活かした後方支援を得意とする

アイーシャ・クリシュナム
（声／片岡あづさ）

◀ソニック・ダイバーの開発者、周王博士の助手的な存在の無口な少女。ソニック・ダイバーだけでなく、ワームを制御する不思議な能力を持つ。搭乗機はソニックダイバー「シューニア・カスタム」

一条瑛花
（声／伊藤静）

▶冷静な判断と鉄の意志を持つソニック・ダイバー隊のリーダー。名家・一条財閥のお嬢様でプライドが高く負けず嫌い。自分の内面を見せるのを嫌い、陰での努力を惜しまない。甘い物に目がないという女の子らしい一面もある。搭乗機はソニックダイバー「雷神」。運動性よりも火力を重視した機体で、ガトリング砲、ミサイルポッド、ビーム砲での中遠距離戦を得意とする

スカイガールズ

謎の機械細胞群「ワーム」の攻撃により、全人口の三分の一を失った人類は、最終破壊兵器により戦いに終止符を打つ。しかし10年後、壊滅したと思われていたワームが復活をとげていた。対ワーム兵器として開発された飛行外骨格「ソニック・ダイバー」に乗り、パイロット候補生の桜野音羽たちはワームとの戦いに身を投じる。

メカと女性キャラは島田フミカネ、男性キャラは黒星紅白がデザインするというコラボレーション企画。島田のデザインしたソニック・ダイバーは「外骨格」の名の通り装甲を着るタイプで、これまでメカ少女とは異なるデザインラインである。

●DVD第1～8巻、コナミデジタルエンタテインメントより
第1巻税込5040円、第2～8巻税込6090円で発売中
DVD第9巻、コナミデジタルエンタテインメントより税込6090円で6月25日発売

るだけなんです。でもトイにはコストや強度といったマスプロ製品ならではの制限があって、そういった制限と折り合いをつけながらデザインすることになりますから。『武装神姫』の場合は完全に自分のブランドではないので、ユーザーさんの意見を聞けたのが面白かったです。自分のキャラクターをフィギュア化した場合、自分のファンの方が買ってくださるので、キャラクターについての意見はないんです。でも『武装神姫』は自分を知らない人が買ってくれて、製品やデザインに対して意見をもらえるのが新鮮でした。たくさんのデザイナーさんが参加している企画なので、弾を重ねるうちに自分の描いたものの立ち位置が常に変化していくというのも初めての経験です。2回目3回目とお話をいただくたびに、次は何ができるだろうかとチャレンジしていくのは、自分の描いたイラストがフィギュアになるというのとは違った楽しさがあります。

──では、島田さんにとって、絵描きとして必要なこと、一番大事なことは？

島田：ラフをたくさん描くのも大事なんですが、なにか1枚完成させることです。最終的に色まで塗って、マンガならペン入れトーンワークまでして、完成に持っていくこと。まぁ当然なんですが、仕事なので納期はきちんと守りたいです。

──それでは今後についてですが、『SW』とは違った世界などでも、作品を考えてらっしゃるんでしょうか。

島田：しばらく『SW』の仕事にかかりきりですし、ひとりでできることには限界がありますから、あまり大きな変化はないかもしれません。共同作業の面白さは一度知ると代えがたいものはありますけど、それは現状でいい人たちに囲まれてるからそう思えるのかもしれないですし。クリエイターの方々にとってフィギュアやアニメってある意味ゴール地点じゃないですか。でも僕はホントにラッキーで、最初からこんなに仕事をいただいて、これ以上は望めないです（笑）。今後も細く長く続けられたらうれしいです。あ、あとは「女の子のパンツなんてケシカラン！」という世の中にならないでくれたらうれしいです(笑)！　『SW』については、アニメのアイキャッチやDVDのブックレットを描きおろしますので、テレビアニメと合わせて楽しみにしてください。

武装神姫

figmaなどを手がけるアクションフィギュアの第一人者・浅井真紀が原型を担当した「MMS（Multi Movable System）」と呼ばれる素体を核として、さまざまな武装パーツを組み替えるブロックトイ的なアクションフィギュアシリーズ。さまざまなデザイナーにより異なるモチーフの神姫がデザインされており、玩具オリジナル展開の商品としては驚異的な販売数を記録している。島田は第1弾、第8弾、新シリーズ、武装神姫ライトアーマーの第1弾のデザインを担当。シリーズの基礎を作ったといっても過言ではない。

●アーンヴァル・ストラーフ、コナミより税込3675円で発売中
●ヴェルクストラ・ヴァローナ、コナミより税込3045円で9月18日発売予定

▲"恐怖"の名を持つFlont Line製、重装格闘型神姫。背面ユニットより伸びる格闘用大型腕チーグル、それを支える大型脚部装甲サバーカが作り出すシルエットが特徴的

▲他の追随を許さぬ速度を誇るFlont Line製、高機動型神姫。ウィングユニットとブースター、大型のレーザーライフルとの組み合わせによる長距離射撃戦を得意とする

▼悪魔夢魔型MMSヴァローナ（左）と天使コマンド型MMSウェルクストラ（右）。差し替え式フェイスと軽武装で、これまでのシリーズよりもライトな感覚で楽しめる「武装神姫ライトアーマー」シリーズの第1弾となる

▶オリジナル・2003年

▼オリジナル・2003年

▼オリジナル・2002年

マクロスF(フロンティア) メカの世界

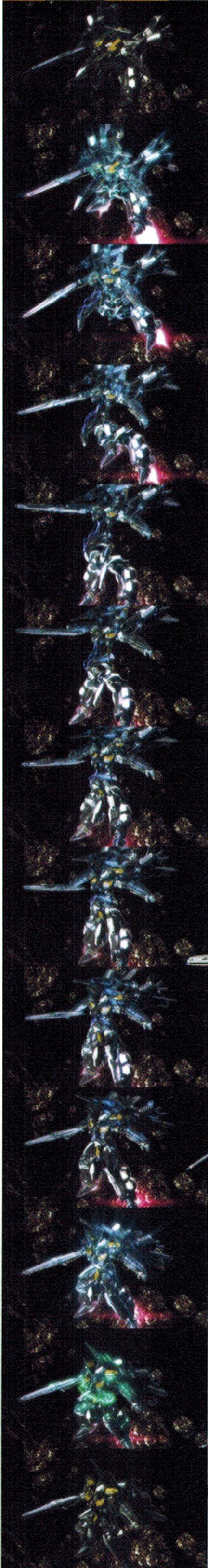
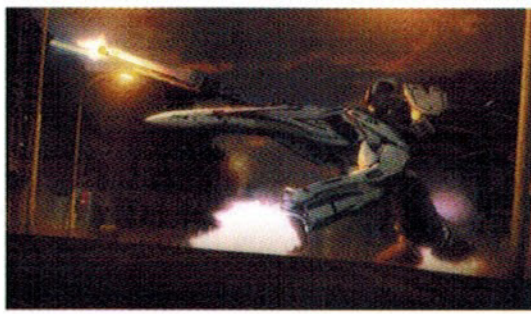
現在、『マクロス』シリーズ最新作として大きな話題を呼んでいる『マクロスF』。今特集では本作の顔ともいうべきメカを大フィーチャー。可変戦闘機バルキリーをはじめ、作中に登場するさまざまなメカの魅力に迫る!

新天地を求め銀河を航行する大型移民船団「マクロス・フロンティア」。そこでは一千万人以上の人々が平穏な日々を送っていた。だがそんな中、突如謎の宇宙生物バジュラが侵攻。騒動に巻き込まれた高校生・アルトは、ひょんなことから最新鋭機VF−25に乗り込むことになり、やがてバジュラとの戦いに身を投じていく……。

シリーズ最新作の『マクロスF』は、パイロットであるアルトを主人公に、人類とバジュラの戦いが描かれていく。大量に飛び交うミサイル群、宇宙空間を駆けるバルキリーといった、これぞ『マクロス』という高速メカバトルは本作でも健在。さらにCGの活用によって、よりスピーディーに進化した。変形、攻撃、回避と目まぐるしく切り替わるバルキリーの動きは、見ていて息をつく暇もないほど。そんな臨場感あふれるメカ同士の攻防は、ただただ単純にカッコよく、メカアクションの醍醐味を存分に味わわせてくれるのだ。もちろん、アクションの主役たるメカ自体も見どころのひとつ。「神は細部に宿る」というが、細かいところまで考え抜かれた数々のメカデザインは、『マクロスF』世界において確かな存在感とリアリティを放ち、メカ好きにはたまらないものとなっている。

今回は、『マクロスF』に登場するそんなメカの数々を紹介。バルキリーのデザインを手がけた河森正治氏のコメントとともに、各メカの魅力を堪能していただきたい。

イラスト／駒都えーじ

VF-25の変形シークエンス

ガンポッド

◁バトロイド形態時におけるVF−25の主力武器。従来のガンポッドより威力などがアップされた

ナイフ

△近接格闘戦を想定して装備されたナイフ。ピンポイントバリアでコーティングされており、切れ味は鋭い

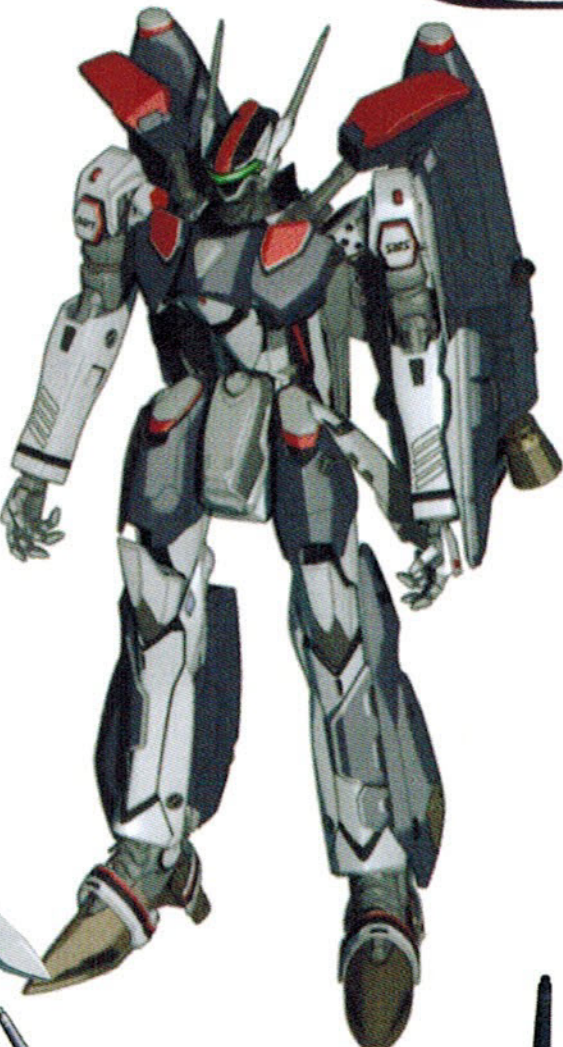
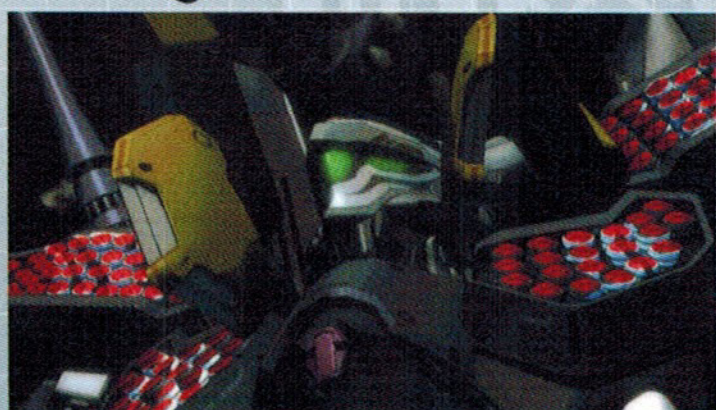
機銃

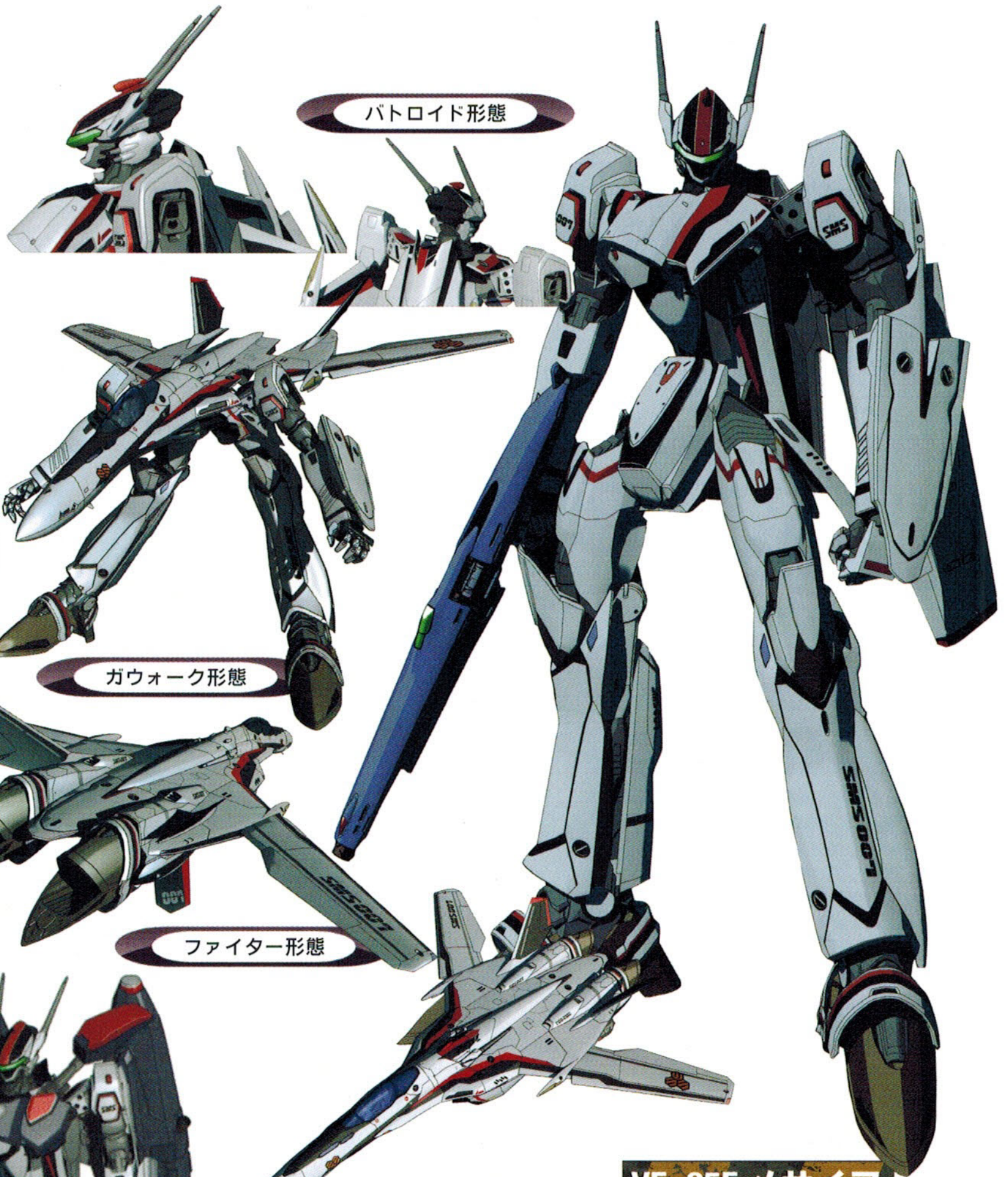
▽空戦時における主な武器。ファイター形態でのみ使用が可能

スーパーパック

▽▷大型ブースターにより宇宙空間における機動性を大幅に向上させる追加兵装。従来よりも装甲が強化されており、装着したままでの変形が可能

△▽VF−25の追加式重装甲システム。主にミサイルの搭載量の増加を目的に装着される。スーパーパック同様、VF−25は装着したままでの変形が可能だ

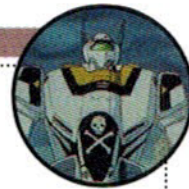
アーマードパック

◁アーマードパックには多数のミサイルを積載。一斉正射した際の破壊力はデストロイド並の火力となる

バトロイド形態

ガウォーク形態

ファイター形態

■関連メカ

VF−1 バルキリー
(『超時空要塞マクロス』)

VF−25の外見のフォルムは名機VF−1を踏襲しつつ、よりスリムにしたものとなっている。また、各機体のカラーリングもどこか初代テレビシリーズを思わせるものが多く、VF−1を想起させる。とはいえ変形機構はまったく異なっており、設計思想的にはまったくの別系統の機体となっているようだ。

VF−25F メサイア

試作機YF−24をベースに、フロンティア船団にて開発が進められている次世代主力可変戦闘機。試験運用という名目で民間軍事プロバイダーS.M.Sにて先行配備されている。またコクピットは、パイロットが高機動のG負荷に耐えられるようパワードスーツ「EX−ギア」着用を前提に設計されている。

ファイター形態時	
全長	18.72メートル
全幅	15.50メートル(主翼展開時)
全高	4.03メートル(主脚含まず)
バトロイド形態時	
全高	15.59メートル(レーザー機銃含む)
主武装	
機銃、ビーム砲、レーザー機銃、新型ガンポッド、ナイフ、ミサイルなど	

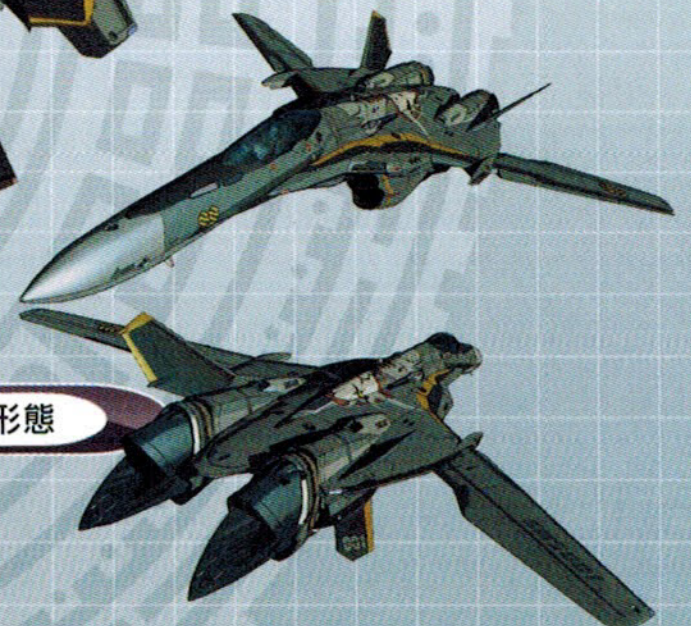
※上のスペックはアルト機のものです

VF−25S メサイア

オズマが搭乗する隊長専用機。頭部レーザー機銃が4門になるなど、一般の機体より各種システムが強化されている。ただ、どのような強化が施されているかは極秘開発につき不明。またカラーリングはイエロー×ブラックとなっている。

ガウォーク形態

バトロイド形態

ファイター形態

河森チェック

『フロンティア』の世界ではアクティブステルス技術が発達したので、バルキリーの形状はステルス系にしなくてもよくなったんです。それでVF−25は空力特性を重視するためVF−1にイメージが近くなりました。その上、VF−1よりスマートになり、より飛行特性が向上しています。

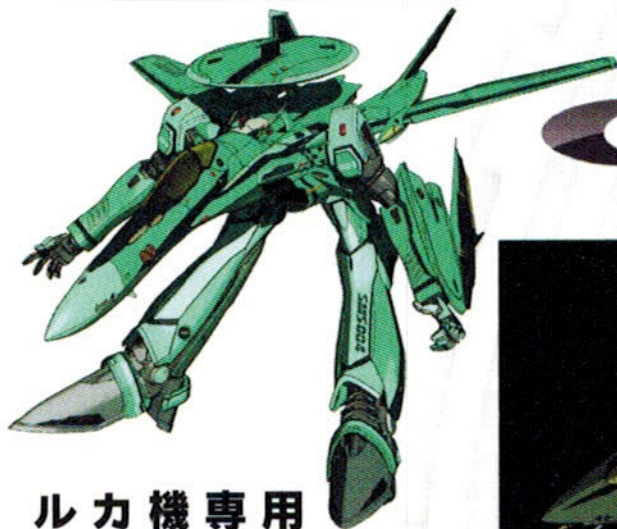
AIF-7S ゴースト

新統合軍が開発した無人戦闘機。有人機の限界を超える機動性を誇り、偵察から戦闘まで幅広く運用されている。ただし電波干渉されるとコントロールができなくなるなど、無人機ならではの弱点も多い。

河森チェック

ゴーストは超長距離移民船団が使用するのに適した機体ということで『マクロスプラス』のデザインから微妙にいじって、宇宙用にブースターをつけた形になっています。初戦では電子装備を狂わされたためバジュラに苦戦しましたが、第7話以降は対抗できるよう改善されていますよ。

RVF-25 メサイア

ルカが駆るVF−25。グリーンでカラーリングされている。背面に大型のレドームを装備し、情報収集、探査など電子戦を得意とする。フォールド通信誘導システムなど、一般のバルキリーにはない技術が多分に用いられている。

ルカ機専用ゴースト

◁△ルカ機が使用する専用の無人戦闘機。3機のゴーストを操り、情報収集、戦闘を同時に行う。新統合軍が開発したゴーストと異なり、バジュラのジャミング対策として試作のフォールド通信誘導システムを備えている

VF-25G メサイア

ブルーのカラーで塗装されたミハエル機。バックアタックを得意とし、頭部は遠距離射撃に適した単眼カメラ仕様となっている。スナイパーライフルのほか、足場を確保するためのアンカーを装備。

スナイパーライフル

△▷VF−25専用の大型ライフル。バジュラの装甲を一撃で貫通する威力を有する。また射撃時にはスタビライザーを展開

河森チェック

クォーターは、メカデザイナーの石垣純哉さんに描いてもらったデザインをもとに、CGモデルのスタッフと共に作りました。本来の1600メートル級に対して4分の1と小さい、だけど大きいと感じるギリギリのラインが出せるようにしています。あと、変形途中のガウォーク形態もとれますよ。

マクロス・クォーター

S.M.Sの旗艦。マクロス級戦艦の4分の1のサイズでありながら要塞艦型（航行状態）から強襲型（戦闘状態）へのトランスフォーメーションが可能で、戦闘機並の機動力と格闘性能を備える。右舷に重量子反応砲（マクロスキャノン）、左舷に空母機能を搭載。

重量子反応砲（マクロスキャノン）

△現時点でS.M.Sが有する最大の破壊力を誇るエネルギー砲。バジュラの母艦をも一撃で消滅させる

◁マクロス・クォーターのブリッジ。待機中は和気あいあい

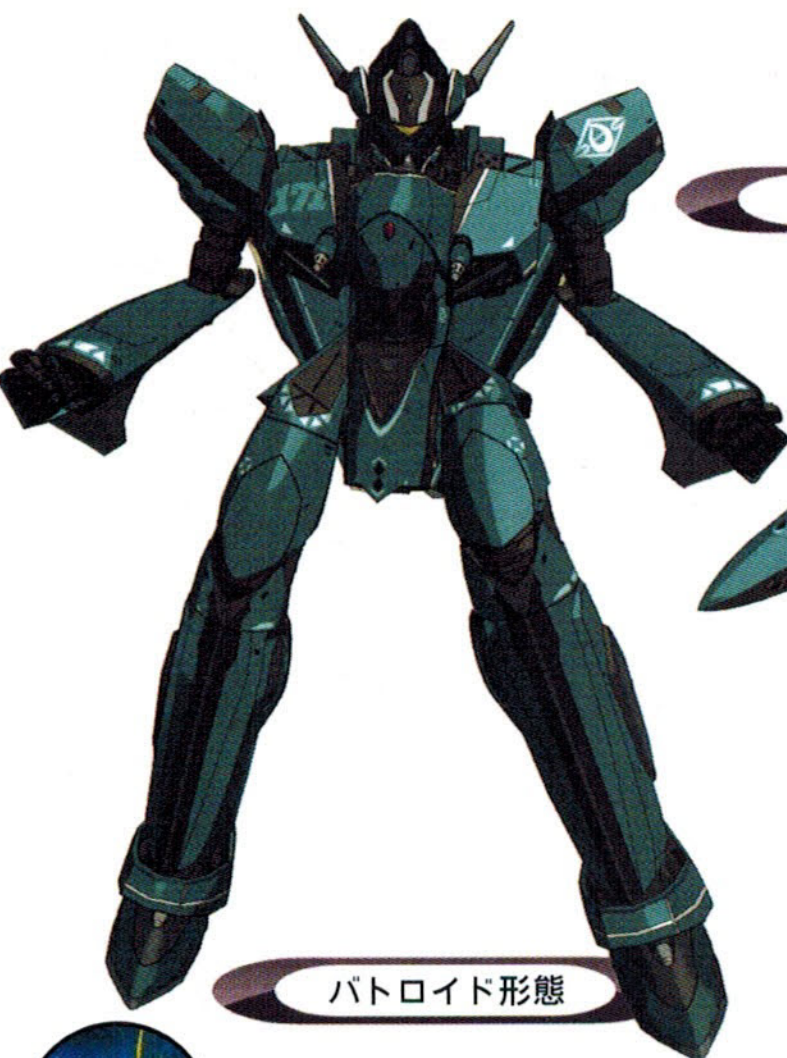
▽バルキリー格納庫。かなりの数のバルキリーが配備されているようだ

■関連メカ

SDVF-1 マクロス
（『超時空要塞マクロス』）

マクロスの名を冠する最初の大型要塞艦。全長は1200メートルという巨大な威容となっている。フォールド航法やトランスフォーメーション能力などを備えており、マクロス・クォーターの原型ともいうべき艦。現在は人類繁栄のシンボルとしてマクロスシティに鎮座している。

ファイター形態

バトロイド形態

ガウォーク形態

VF-171

新統合軍が正式採用している主力機。VF-17をベースに開発され、2059年現在もっとも銀河に普及している可変戦闘／爆撃機。索敵、戦闘、爆撃と多目的に使い分けられる汎用性の高さとコストパフォーマンスで評価が高い。

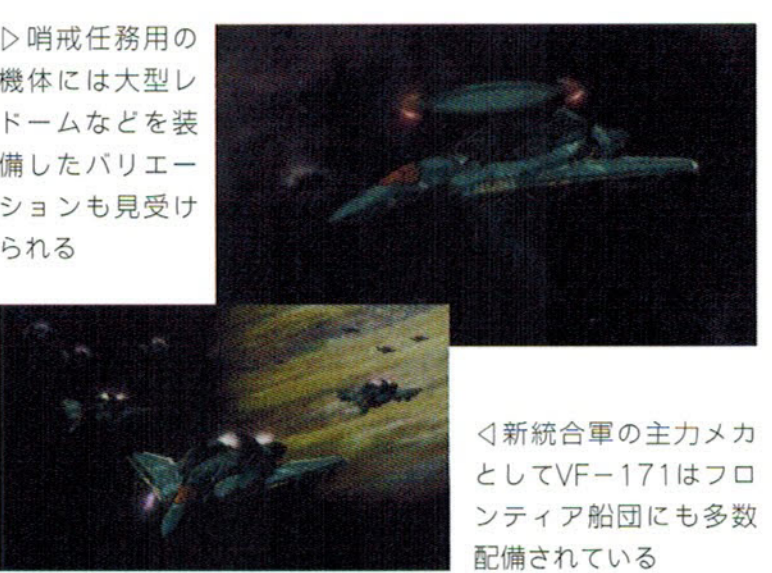
■関連メカ

VF-17 ナイトメアプラス
（『マクロス7』）

VF-171のベースとなった特殊作戦機。特殊作戦機用という目的上VF-17は高性能ではあるものの扱いが難しく、実際、エリートパイロット用の機体としてしか運用されなかった。だが、VF-171は生産、運用コストのほか、操縦性も改善され、並のパイロットでも扱えるようになったようだ。

河森チェック

こちらはそのままVF-17を発展させた機体ですね。基本的には空力特性を改善し、操縦性がアップしました。形も17に比べると機首の長さがかなり伸びて、胴体も薄くなっています。空力特性では25の方が上ですが、宇宙では機体容積の多さの方が大事なので、軍に重宝されています。

▷哨戒任務用の機体には大型レドームなどを装備したバリエーションも見受けられる

◁新統合軍の主力メカとしてVF-171はフロンティア船団にも多数配備されている

VF-27

S.M.Sにも統合軍にも配備されていない最新鋭の可変戦闘機。VF-25を凌ぐ機動性を誇るが、その機動力は生身のパイロットには耐えられないほどのものとなっている。機首や手足の各部シルエットにVF-22直系のラインが見られるようだ。

機銃

▽機銃は両翼に格納されている模様。高い機動性と機銃の掃射で敵機を追い詰めていく

ビーム砲

▽VF-27のメインウェポン。高出力のエネルギー砲を打ち出す。またファイター形態でも使用可能

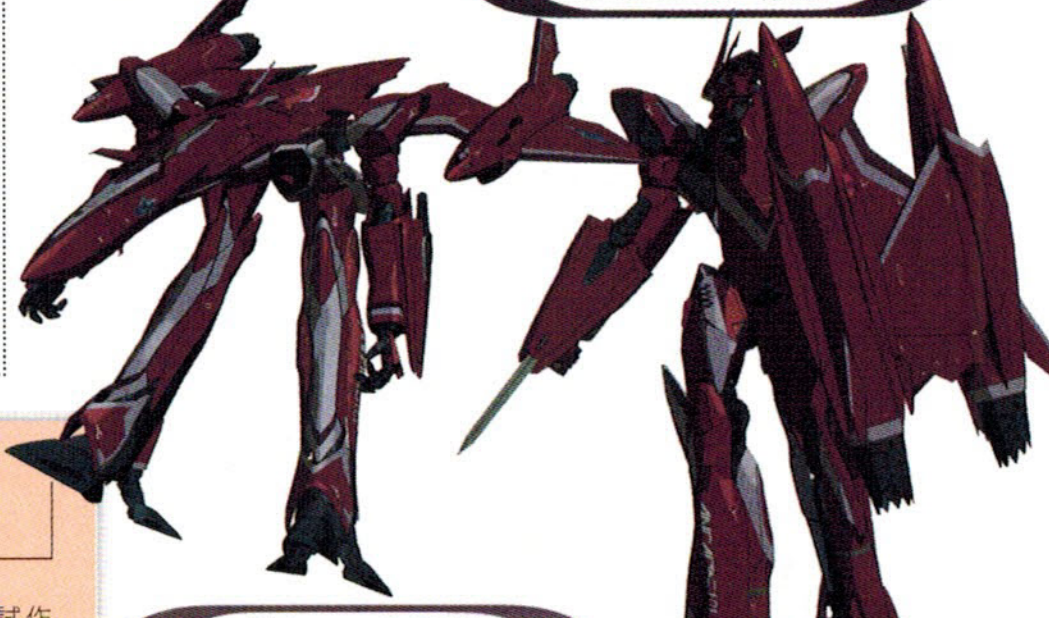
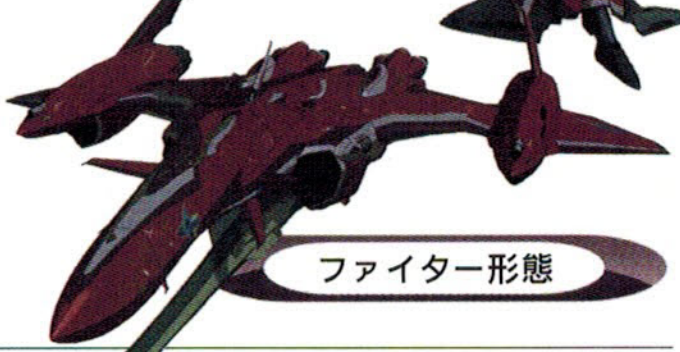
バトロイド形態

ガウォーク形態

ファイター形態

■関連メカ

VF-22 シュトゥルム フォーゲルII
（『マクロス7』）

現在のところVF-27に関しての詳細はまったく不明。ただ、VF-22と似たフォルムがいくつか見受けられることや、人体が耐えられないほどの高機動性と脳波コントロールシステムはVF-22の試作機YF-21にも見られたものであり、YF-21の設計システムを受け継いだ可能性がある。

河森チェック

VF-25、27はYF-24という試作機をもとにフロンティアとギャラクシーで、それぞれ開発した機体という設定なんです。ただ、開発したメーカーの技術力と思想の違いによって機体の形が違っているんですよ。実弾のガンポッドを使う25に対し、27はビーム兵器を使うというところで、25のライバル機らしさを出しています。

クァドラン・レア

太古よりゼントラーディの女性兵士が使用する機動兵器。最新鋭のVF-25に劣らぬ機動性を有している。S.M.Sのピクシー小隊に配備されており、隊長のクラン機は真紅、ネネ機、ララミア機はグレーの塗装となっている。

クラン機

ネネ機&ララミア機

3砲式レーザーパルスガン

△3砲式レーザーパルスガンは腕部に装備。対バジュラ用に火力は強化されている

可動式ビーム砲

△攻撃力を補うため、背面には新たに可動式のビーム砲が装備された

河森チェック

基本的にはクァドラン・ローとあまり形は変わっていないです。もともとゼントラーディの工場を使って生産していますので。そこに地球のテクノロジーを加え、火力が強化された機体という位置づけです。ビーム砲と背中のユニットの部分を新しく加えてデザインし直しました。

■関連メカ

クァドラン・ロー
（『超時空要塞マクロス』）

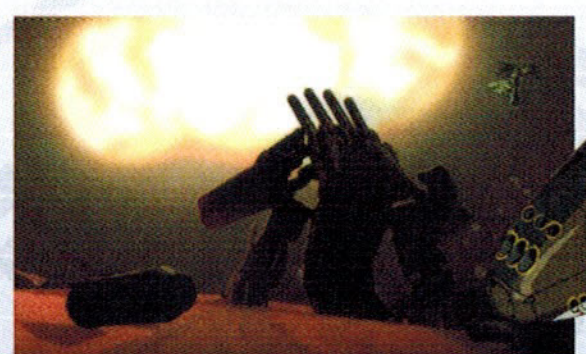
クァドラン・レアのベースとなった機体。初代『マクロス』では、主にゼントラーディの女性エースパイロットが搭乗、高い機動力で統合軍を翻弄した。クァドラン・レアはクァドラン・ローから各種のチューンアップがなされているようだが、全体のフォルムに関してはほとんど変わっていない。

VB-6 ケーニッヒモンスター

デストロイド形態

第一次星間大戦にて使用されたデストロイドモンスターをベースに大型可変爆撃機として開発された機体。状況に応じてシャトルモード、ガウォークモード、デストロイドモードへ変形し、圧倒的な火力で作戦を展開する。

シャトル形態

レールガン・ペイロード

△4門のレールガンと大容量のペイロードの一斉正射は、戦艦の主砲並の火力。撃った反動で強硬な戦艦の甲板さえ沈むほど

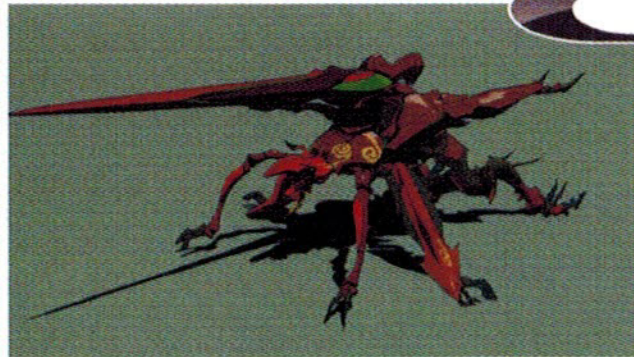
ガウォーク形態

河森チェック

もともとは『マクロス7』で出す予定だったんですけど、今回ようやく登場させられた機体です。デザイン自体はプレイステーション用ゲーム『マクロスVF-X2』というゲームの時に考えたものです。ひとつの電磁加速ユニットを使って、砲弾を発射する砲撃モードと、推進剤を噴射させて移動するシャトルモードが選べます。

■関連メカ

デストロイドモンスター
（『超時空要塞マクロス』）

バルキリーとは別に陸軍が陸戦用量産兵器として開発した「デストロイド」シリーズの超長距離砲撃タイプ。移動力が皆無であり、高速戦闘が繰り広げられる宇宙戦ではいまいち活躍する機会がなかったようだが、ケーニッヒモンスターはその欠点をシャトル形態へ変形することでカバー。可変爆撃機として生まれ変わった。

大型バジュラ

◁堅い装甲と強力な火器を有するバジュラ。背中のビーム砲や腕部に仕込まれた機関銃で攻撃を行う。飛行形態、四足形態、二足形態と変形する

バジュラ

フロンティア船団を突如襲った地球外生命体。体内でミサイルを生成し発射したり単独でフォールドを行なったりするなど、その能力には謎が多い。現在のところ赤い大型種と白い小型種が確認されている。

カイトス

△ギャラクシー船団を護衛していた戦闘艦

舞鶴

△ヴァンタナモ級宇宙空母。アームド宇宙空母の発展型となる戦闘艦で4面のカタパルトデッキが特徴

小型バジュラ

△高機動型のバジュラ。大型バジュラに比べ装甲は薄い。頭部先端部からのビーム砲で攻撃するほか、近接時には尻尾にある刃物での格闘を行う

△バジュラの卵。バジュラは卵から生まれるようだが、幼生時の姿形はまだ確認されていない

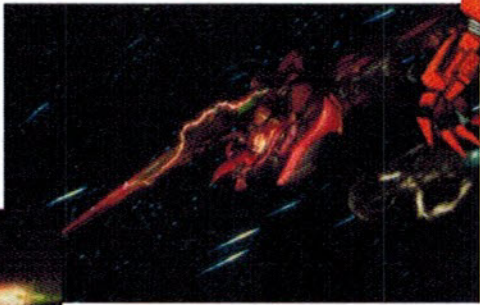
ダルフィム

△カイトスと同じくギャラクシー船団を護衛していた戦艦

浦賀

△ヴァンタナモ級の上位艦として建造された2段水陸両用空母。フロンティア船団を護衛する

デストロイドワーク

◁建設、輸送などの作業用重機として利用されているデストロイド。一般のデストロイドと異なり、腕部が精密作業に適したマニュピレーターとなっている

ビーム砲

△大型のバジュラは背中の突起から強力なビーム砲を発射する。その威力は戦艦を一撃で轟沈させるほどだ

フレア

▽追尾ミサイルを防御するフレアも装備。最初の戦闘では新統合軍の攻撃をほとんど無効化していた

メカデザイナー 河森正治 インタビュー

メカをデザインするなら コンセプトから

―メカを描くことで気をつけていることやこだわりは何でしょうか？

メカといっても現実にあるメカから、フィクション性の高いマンガチックな作品に出てくるメカもあるわけですよね。ですから自分の中で一番気をつけているのは、その世界におけるリアリティと、マンガ的なものとのバランスの見極めです。

たとえばバルキリーの場合は、可変メカが存在し、そして歌手が戦場の行方を左右できるという世界観がまずあって、じゃあその世界観におけるメカはどういったものだろうか、というところからあのデザインになっています。バルキリーはあくまでも飛行機でありたいので、デザインする際にはちゃんと空気抵抗も考える、と。逆に『アクエリオン』の場合は、主役メカは周囲に空力形成フィールドを発生させて飛んでいると考えています。ですから空気抵抗を考えなくてもいい形という風になり、よりスタイル重視になっていたりします。

デザインする際に、あくまでその作品世界においてメカとしてリアリティがあるかはこだわりの部分です。

―では、メカをデザインしていて楽しい部分はなんでしょうか？

デザインすることが空気のようにあまりにも当たり前すぎて、楽しいも何もないのですが（笑）。でも確かに新しいアイディアが盛り込めた時は嬉しいですね。なるべく前にやったこととは違うことをしたいので、逆に新しいアイディアを盛り込めないとまた同じことをしているのかって、ちょっと悔しくなります。だからバルキリーの変形機構なんかは必ず変えるようにしていますし、メカの形だけ変えるというのはなるべくやらないようにしています。

―形だけ変えるのは面白くない？

自分の中の定義なんですが、形だけ変えるというのは「スタイリング」で、変形機構などメカが成り立つコンセプトを考えるのが「デザイン」だと思っているんですよ。確かに「スタイリング」も大切な仕事なんですが、自分としては「デザイン」をやりたい。ただ、コンセプトそのものを新しくデザインするのってなかなか難しいんですよね。それだけにできた時は嬉しいです。

―じゃあ初めてバルキリーをデザインされた時なんかは……。

感慨深いですよね。飛行機とバトロイドの中間形態としてガウォークを使うという、それまでのメカにはないコンセプトからのデザインですから。

今回の『フロンティア』ではVF-25にEXギアを使うというのがコンセプトからのデザインですね。EXギアはパイロットの動きをそのままバルキリーにフィードバックさせられるので、今までのバルキリーと操作体型や訓練体型がまったく変わったんです。新しいコンセプトなわけですから、「VF-25はEXギアを使う」というのが「デザイン」ですよね。ですので、本編ではEXギアを使うシチュエーションを盛り込む工夫を結構しています。第2話で、空中のランカをアルトが操縦席から飛び出してキャッチしたり、第7話でルカ機をアルトが外からコントロールしたり、とEXギアを活躍させています。

―なるほど。ところで、今後、『フロンティア』には、どんな新メカを登場させる予定ですか？

秘密です。一応、大きいものが隠されていますとだけ（笑）。ただ実際のところ、新メカを多く出す余裕ってあまりないんですよ。スーパーパックに関しても新しいものを出そうかと思っていたんですけれど、ほかにやらなきゃいけないことが多くて入れられなくなっちゃったりもしているので。まあ塗装変えや、バージョンアップしたものは出そうと考えていますが。

―では、新しいデストロイドシリーズなどは出せそうにないですね。

絶対に出そう、とは思っていたんですけれどね。ただCGだとメカの区別がつけにくいんですよ。あまり多く種類を出しても混乱させかねないので、出す種類は絞らざるをえないんです。

―それでは、最後に今後の見どころを教えてください。

第13話では、ある惑星内で空中戦を繰り広げます。大気圏内戦闘ということで、宇宙戦闘とは違うものに仕上げられたと思いますので、楽しみにしてください。

Profile

富山県出身のメカデザイナー。可変戦闘機バルキリーをデザインしたことで一躍脚光を浴びた。現在はメカデザインのほか、監督、演出家としても活躍。代表作は『超時空要塞マクロス』『創世のアクエリオン』など。

What's アニメーター Vol.8

ニコニコ動画という新たな配信形式とハイテンションな展開が話題のアニメ『ペンギン娘♥はぁと』。そのキャラクターデザインを手がける水上ろんど氏は、過去に同様の雰囲気をもつ作品を多く手がけてきた。常に楽しみながら創作に向かう姿勢を忘れない氏にとって、それらのドタバタ系の作風は最高の相性と言えるだろう。今回は、そんな氏の充実したアニメーター人生や担当作品を振り返って話してもらった。

水上ろんど
MIZUKAMI RONDO

美少女キャラのギャグ顔やデフォルメ化などドタバタ系が特に好きなんです

水上ろんど●Profile　スタジオ藍丸所属。代表作に『HAPPY★LESSON THE TV』（キャラクターデザイン）、『ぽぽたん』（総作画監督）、『あゆまゆ劇場』（キャラクターデザイン、作画監督）などがある。現在は「ニコニコアニメチャンネル」で配信中の『ペンギン娘♥はぁと』にてキャラクターデザインを手がけている。

作画のすばらしさを覚えてアニメ業界へ飛び込む

──絵を描き始めたきっかけを教えてください。

中学生の頃、学校で配られるプリントの裏に先生の似顔絵やパラパラマンガを描いていたのが最初だと思います。オタク友達と競い合って描いたり。その当時は『魔神英雄伝ワタル』や『きんぎょ注意報！』などが好きでした。中でも『きんぎょ注意報！』は特に影響を受けた作品です。妹が「なかよし」を買っていたので、僕も原作マンガを当時読んでいたのですが、この作品だけ少女マンガなのにデフォルメ感が目立っていたためか、すんなり入り込めたんです。とはいえ、そのあとは友人の薦めで『美少女戦士セーラームーン』シリーズにもハマってしまいまして（笑）。その辺りから、アニメーターさんの名前を覚えていきましたね。最初は「何で毎回絵が違うんだろう」くらいにしか思わなかったんですけど、何週かに一回は同じ人が描いているということがわかってきて。特に伊藤郁子さん（『セーラームーン』シリーズの作画監督や、『あさっての方向。』のキャラクターデザインなどを担当）の回は、ストーリーが面白いのも合わせて絵柄がとても印象に残りました。

──では、実際にアニメーターになるまでの経緯は？

最初はアニメーターを目指すという考えには至らず、漠然と「絵を描く職業につきたい」と思っていたんですよ。で、専門学校の代々木アニメーション学院に入って。そこの間口の広さを利用して、どこかいい所が見つかればいいなぁと考えていましたね。僕が学生の頃はゲームセンターでカプコン系の格闘ゲームがブームだったので、当初はその流れでゲーム会社に就こうかと思って探していました。でも、会社の募集要項に見合うものがなくて、そのまま探している間に先生からアニメ制作会社のスタジオ雲雀を推薦されたので、そこへ行ってみたんです。過去に伊藤さんが在籍されていたのを知っていたので、もしかしたらお会いできるのかなと（笑）。実際、伊藤さんはすでに離れておられましたが、お弟子さん的存在の渡辺明夫さん（テレビ版『それゆけ！　宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ』のキャラクターデザインなどを担当）や、動画の先輩に空中幼彩さん（ゲーム『魔界天使ジブリール』のキャラクターデザインなどを担当）が在籍されていて、その方々に教わりながらスタジオ雲雀で5、6年くらい仕事をしました。

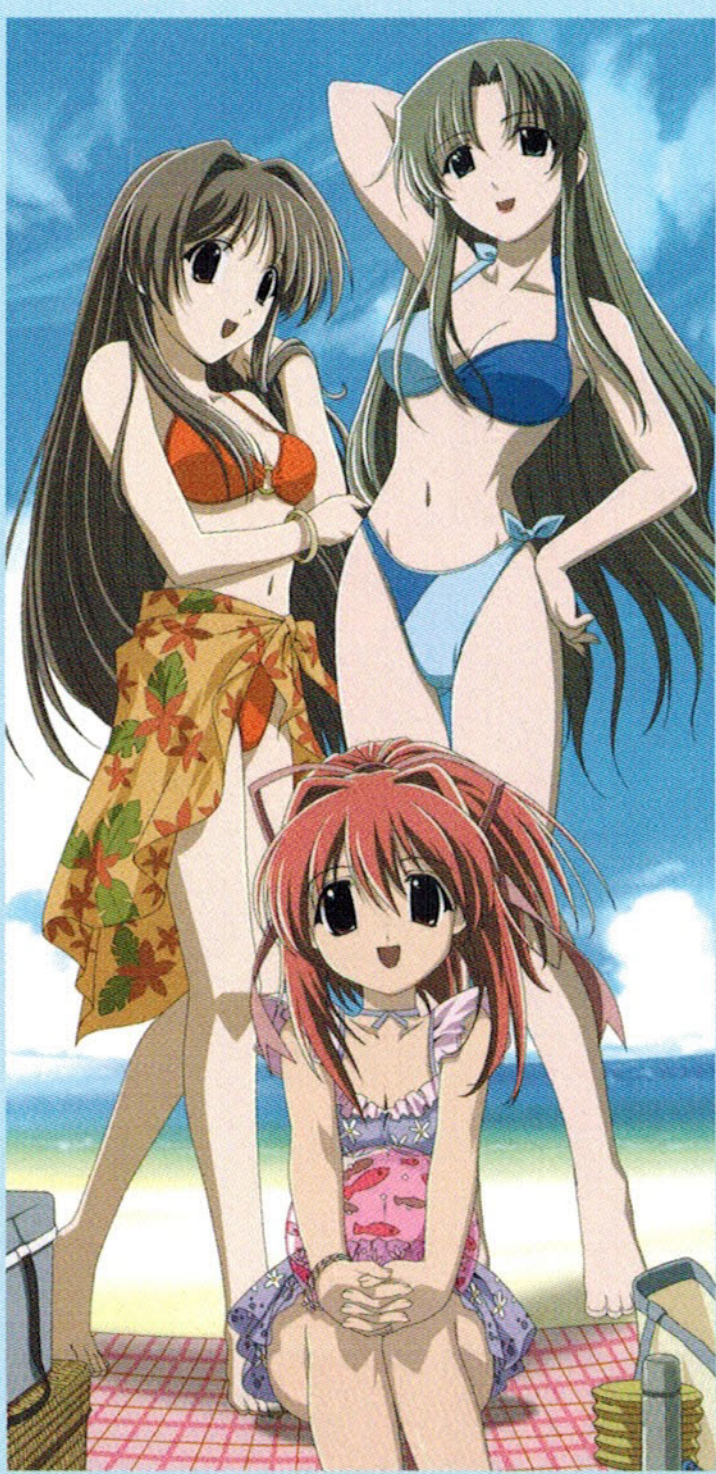
早くも訪れた初キャラクターデザイン

──スタジオ雲雀で関わられた作品は何でしょうか。

動画デビューは研修中のゲームだったと思います。原画デビューは、『ロードモナーク～新・ガイア王国記～』というゲームのOPです。渡辺さんが作画監督と絵コンテを担当されていて、僕を含めて4人が原画を担当しました。

HAPPY★LESSON THE TV

●DVD全7巻、ケイエスエスより1巻税込2625円、2巻～7巻税込5250円で発売中
©2002 ささきむつみ／メディアワークス・ケイエスエス

仁歳チトセは、幼い頃に両親を亡くし施設で育った孤独な少年。高校生になった彼は実家で一人暮らしを始めるが、その様子は自堕落なものだった。そんな彼の面倒を見ようと、チトセの学校の美人教師5人が、母親代わりとなって一緒に暮らすことに。突然始まった、奇妙でアブない同居生活の行方は……？　水上さんはこの作品で初めてキャラクターデザインを担当する。

▲メガミマガジンVol.39で描かれたイラスト

▶パネルテレカ用に描きおろされたイラスト

――絵を動かすという仕事を実際にされてみて、いかがでしたか？

しばらくは絵を動かすより、レイアウト重視の作品に関わっていたので、そちらのほうに意識が向いていたんです。でもその後、『おはスタ』枠で放映されていた『うちゅう人 田中太郎』という作品に関わって、絵を動かすという要素を強く意識しました。作風がハイテイションギャグで、とにかくはっちゃけていたので。そこでやりたいようにやらせてもらって、動かすことに目覚めましたね。で、『田中太郎』の作業が終わったら、動かすこともできるようになったのでスタジオ雲雀を出ようかと思っていたんですけど、そこに近藤高光さん（『宇宙海賊ミトの大冒険』などでキャラクターデザインを担当）が雲雀に入って来られたんです。近藤さんはすばらしい原画を描かれる方で、動かし方にもすごく定評があって。『探偵少年カゲマン』という作品のイメージボードを見せていただいたときは、本当にうまくて衝撃を受けました。それで、「ああ、これは雲雀から出ていっちゃいけない」と思って、その後も雲雀に在籍していました。シルエット描きで動きをつくるという手法を意識し始めたりと、動きに関してはとにかく近藤さんの影響を受けています。

――初めてキャラクターデザインを手がけられたのは？

『HAPPY★LESSON THE TV』。この作品はテレビ版の前にOAV版がありまして、そこでは加藤やすひささんがキャラデザを担当されていたのですが、テレビで新たに展開するということで私がやらせていただくことになったんです。キャラクターデザインが決定していない当時、僕が制作部屋にちょくちょく遊びに行っていた縁もあり、「俺、やります」と立候補したらそのまま決まってしまいました（笑）。でも、当時は24とか25歳くらいで作画監督さえも未経験だったんです。だから、立候補したとはいえまさか通るとは思っていなくて、決まってからしばらくは七転八倒していましたね。でも、作品の自由度が高く、監督の鈴木行さんのエンターテインメント性も盛り込まれていたので楽しみながらつくれていました。沼田誠也君（『しおんの王』キャラクターデザイン）や岩崎たいすけ君（『ペンギン娘』総作画監督）を巻き込んで、悪ふざけもしましたし。専門学校のノリに近かったのかもしれないですね。

――キャラデザをするにあたって、鈴木さんや加藤さんからの指示などはありましたか？

オリジナルというわけじゃないですけど、テレビ版ではデザインを変えてもいいと言われました。そこで何稿か重ねていったんですがタイムアップが来ちゃって。結局、メインキャラクターはOAV版のものを使用させていただいて、テレビ版で登場するゲストキャラクターや小物のデザインなどは僕がやりました。なので、キャラデザというより総作画監督のポジションに近かったのかも。

デフォルメキャラをアニメで動かすことへの苦労

――『HAPPY★LESSON』の後はどんな作品に関わられたのでしょうか。

シャフト（制作会社）さんのもとで『ぽぽたん』の総作画監督を。スタジオ雲雀での仕事も続けていたんですけど、外の作品も気になっていましたので、雲雀で定時まで仕事をして、夜からほかの制作会社の作品をこっそり作業して、朝にまた雲雀……という感じの日々でした

あゆまゆ劇場

●DVD、バンダイビジュアルより税込6090円で発売中

©âge／すかいてんぷる汐留支店

アニメ『君が望む永遠』の次回予告コーナーが単独作品となって、Webで配信。デフォルメ化した二頭身キャラが登場。ファミレス「すかいてんぷる」で働く大空寺あゆと玉野まゆが、涼宮遙や涼宮茜、さらには同メーカーのゲーム『マブラヴ』『マブラヴ オルタネイティヴ』の鑑純夏や御剣冥夜など多くのキャラクターを巻き込んで、コミカルなコントを展開する。本作で、水上さんはキャラクターデザインと作画監督を務めている。

▲本文に出てくる『あゆまゆ劇場』のキービジュアル。まさに収まりきらないほどのキャラクターが描きこまれている

ぽぽたん

●DVD全6巻、バンダイビジュアルより各税込5250円で発売中
©ぷちフェレット／ぽぽ家

古びた洋館に住む姉妹・あい、まい、みいは、アンドロイドメイドのメアーとともに旅を続けていた。それは、異なる時代と場所に家ごと移動するという不思議なもの。あいたちは、訪れた先で出会った人々とさまざまな思い出をつくる。しかし、その一方で3人は、あることが原因で旅への苦悩を感じることも。果たして、彼女たちの旅の目的は何なのか……？　水上さんは総作画監督を担当した。

▶メガミマガジンVol.38で描かれたイラスト

（笑）。そのほか、渡辺さんが携わられた作品はほとんど僕も参加していますね。

――初めてご自身オリジナルのキャラクターをデザインされた作品は？

　ゲーム版の『双恋-フタコイ-』。アニメ作品では『あゆまゆ劇場』が初めてです。実は、『あゆまゆ』に携わるまでPCゲームのブランドをあまり知らなかったのですが、それゆえにプレッシャーも少なく、あまり気負うことはなかったと思います。実際の作業的にもほとんどこちらにお任せで、アージュさんのほうからキャラのリテイクはほとんどなかったと思います。あと、『あゆまゆ』の仕事をするきっかけは同人誌なんですよ。バンダイビジュアルのプロデューサーの方が、コミケで私の描いたデフォルメキャラの本を見て、声をかけてくださったという（笑）。

――『あゆまゆ』は原作ゲームのキャラクターがデフォルメ化していますが、人数が多くて大変だったのではないでしょうか？

　デフォルメ作業自体は好きですから、本当はもっと多くのキャラクターを拾いたかったんですよ。限界までやってみようと。とはいえ、デフォルメは落書きレベルなら楽なんですが、アニメでしっかり動かすとなるとごまかしが必要なんです。リアルなつくりで考えだすと、色々と不都合がある。例えばもともと首がなかったりするし、車に乗ったらアクセルに足が届かないとか（笑）。そこがデフォルメ化するうえでの苦労点でしたね。

『ペンギン娘』は自由度が高く アットホームな作品

――では次に、現在配信中の『ペンギン娘♥はぁと』についてお聞かせください。

　『HAPPY★LESSON』と同じドタバタ系の作品ですね。今風というより90年代の、ちょうど僕が好きで憧れていた作品の雰囲気があります。監督のまついひとゆきさんが『ニニンがシノブ伝』など同じような作風のアニメを手がけられていたことも反映されているのかもしれません。デザインとしては、原作の2巻を基準にしています。普段の僕が描くキャラクターよりも、腰まわりや太ももなどが美少女系な感じですね。この作品もほとんどNGがなかったです。

――この作品の魅力はどこにあると思いますか？

　とにかく自由度が高いこと。美少女アニメはキャラクターへのこだわりがかなりあって、表現的にNGとなる部分も多いのですが、『ペンギン娘』に関してはほとんどないんですよ。高橋先生も原作のギャグ描写でかなり崩されていますし、キャラクターの幅が広いんですよね。なので、何でもありで好きなことをやれるという魅力があります。本編はもちろんですが、次回予告もかなり自由度が高いと思います。最初は、ペンギンやクジラのおもちゃを実写で撮影して声を当てるという案があったのですが、その後、4コママンガのようなノリにしようという話が出て、結局そちらのほうに決まりました。以前、『あゆまゆ』のEDが毎週新しい一枚絵を何枚か出すという手法だったので、『ペンギン娘』もそういう感じでやろうと。そして現在、さまざまなスタッフがリレー方式で好きなことをやりながらつくっています。自分で一から最後まで手がけるという意味では、15秒間のショートフィルムをつくっている感覚ですね。途中で版権イラストのような絵が出てきて、次回予告のハードルがどんどん上がっているんですけど（笑）、楽しい作業です。アニメって、基本的に分業じゃないですか。だからスタッフ間でのコミュニケーションが狭い範囲だったりするんですけど、この作品に関してはみんなで意見を出し合いながらつくる、アットホームな感じなんです。そのぶん、遊び要素もてんこ盛りですよ。

――『ペンギン娘』はニコニコ動画ということで、視聴者からの意見もスタッフへより多く伝わると思います。

　視聴者からの書き込みがダイレクトに流れますからね。中には厳しいコメントもありますが、そういうのも含めて一本の作品と思っているので、なるべくそういう意見も聞き入れながら作品をつくっていきたいです。それと、ネットとは違いますけど、今は地デジでも視聴者が番組にリモコンで参加できるんですよ。『紅白歌合戦』の投票ができたり。だから、アニメでも放映中にキャラクター投票とかを企画して、受け手側と作り手側が一緒になって作品をつくれる、そんな未来がくるのかなと。

美少女キャラの 崩れた表情が好き

――絵を描くうえで、個人的に影響を受けたクリエイターはいますか？

　やっぱり、伊藤郁子さんですね。同じく『セーラームーン』シリーズの作画監督である長谷川眞也さん、安藤正浩さんの絵柄にも強く影響を受けています。安藤さんは丸っこいデッサンをされるんですが、そのバランスがすごく好きでした。その後、『ぽぽたん』で安藤さんが原画で参加していただくことになって嬉しかったですね。あとは吉崎観音さん。専門学校に入る前、『ファンロード』などに投稿されていたのを見て影響を受けて、よく絵柄を真似していました。

――好きな絵柄はどんなものでしょうか。

　基本はコロコロしていてかわいい系です。あとはギャグっぽい感じが好きですね。例えば『ギャラクシーエンジェル』は、キャラクターは美少女系ですが作風はギャグですよね。その崩した絵が好きなんです。

――パーツに関するこだわりはありますか？

　キャラクターのシルエット。あとは手の仕草です。手がうまく描けると個人的には満足ですね。渡辺さんが描かれる手は、描けない角度がないんじゃないかと思えるほどしっかり描き込まれていてすごいです。僕もそれを常に意識して自分なりに描いています。

――版権イラストについてはいかがでしょうか。

　小物とか、細かい描き込みを心がけています。『あゆまゆ』のキービジュアルなどもそうなのですが、キャラクターがデフォルメなゆえに一枚絵として成立しにくいとき、代わりに密度で勝負していますね。

作品づくりの楽しさを 忘れないでほしい

――今後、挑戦したいことなどを教えてください。

　『ペンギン娘』の次回予告のような、4コマテイストのアニメ。短編ものとしてちょこっと動かすような作品がやりたいです。まぁ、色々なものに影響を受けやすいので、ブームはいつも突然訪れるんですけど。

――最後に、アニメーターを目指す人にアドバイスをお願いします。

　「好きこそものの上手なれ」という言葉がありますが、まさにその通りかなと。特にアニメーターは、労働環境やスケジュールの厳しさで1年ももたないことがあります。なので、好きなことだから苦労もいとわず描ける、という気持ちで臨むこと。絵を描く楽しさをずっと忘れないでください。そして、自分の個性をしっかりもって表現できるようになってほしいです。そうすれば、アニメーターから漫画家にもなれますし、ゲームクリエイターにもなれます。そういう意味では、さまざまなクリエイターへの勉強の場としては最適だと思いますよ。

▲『ペンギン娘』のキービジュアル。メインキャラが集合した王道の構図

南極さくら

◀巨大財閥「南極財閥」のお嬢様にして無類のオタク少女。あだ名は「ペンギン」。アニメの価値観を基準としており、コスプレは日常的行為となっている。性格は天然で、かなりの巨乳の持ち主。
さくらの髪型はお嬢様カットというか、長くてストレートなんですが、後ろから見るとペンギンのように見えるんです。そこは原作の高橋てつや先生がかなりこだわられていた部分なので、特に注意してデザインしました。

南極かえで

◀さくらの妹で、北極小学校3年生。清く正しいしっかり者で、私生活ではアニメにハマりすぎ、学校では暴走しがちという何かと問題の多い姉をたしなめる。実はツンデレでもある。
これは高橋先生に確認したわけではなく僕の勝手なコンセプトなのですが、『おじゃ魔女どれみ』に出てくるようなキャラかなと。声優さんが13歳ということに衝撃を受けました……。

栗尾ねね

▶さくらや鯨の同級生。おばあちゃんの知恵袋的な知識に長けており、普段はのほほんとした天然少女。だが、その一方で栗尾神社流護神術の使い手でもあり、相当な強さをもっている。
こういうポジションのキャラの王道ですね。今後、彼女の活躍する回もありますのでお見逃しなく。

択捉鯨

▲空手流派・択捉流の跡取り。気が強く男勝りな性格で、アニメやオタクは敬遠する対象である。さくらが好きなアニメ「竹の子ちゃん」に似ているということで彼女に懐かれてしまう。
髪型が一番奇抜なキャラです。ギザギザ感のあるシルエットや基本のパーツ構成を把握して、それを拾いながら描いています。

マリー・チュパカブラ・W・ホワイトベア

▼白熊学院に通う、アメリカからの留学生。南極財閥のライバル「ホワイトベア財閥」の当主で、世界一のセレブの座をかけてさくらに挑戦状を叩き付ける。
こちらも典型的なタカビーキャラです。今後の配信では、彼女の新しい魅力が見られる内容になっていますので注目してほしいです。

シャー・チー

◀中国からの帰国子女で、中国拳法・鯱極拳の使い手。鯨のライバルだが彼女と男だと思い込んでおり、戦いに勝って結婚するという約束を果たそうと、鯨に勝負を挑み続けている。
中華系お約束キャラです。出番が少なく、版権イラストにもなかなか出てきていないのでちょっとかわいそうな気もしますが……

ペンギン娘♥はぁと

●毎週土曜日昼12時頃からニコニコアニメチャンネルにて配信中●DVD第1巻Binary Recordsより税込9800円で8月13日発売

私立北極学園に転校してきた南極さくら。彼女は転校初日に生徒会長に立候補し、学園の権力を手中に収めようと企む。同級生の択捉鯨は、その野望を阻止するため同じく会長に立候補。ところが、2人の選挙戦はいつの間にか壮絶なバトルに発展してしまう。コスプレしたキャラクターの能力を発揮できるという特技があるさくらは、武闘派の鯨でも一筋縄ではいかない相手で……!?　何でもありのドタバタ不条理作品。水上さんはキャラクターデザインを担当。

水上ろんど アイデアスケッチ集

『ペンギン娘』の作業中に描かれた、様々なアイデアスケッチの一部を大公開

描きおろしイラスト

本誌用に描かれたイラスト。ペンギンが手にするグッズの数々は、これまでに水上さんが関わった作品のキャラクターたち

「そ…そうだ、もっときつく……あっ」左腕の封印ベルトを締める作業はいつもの召使いでは物足りなかったが、牙の暗殺団から来たこの護衛はなかなかいい。無表情で拘束されると被虐感も増し、締め上げ具合もたまらない。（イラスト／かんたか）

▼「63　閃光の宝珠（ブラインディング・オーブ）」。アルドラは目潰し技や石化邪眼など、眼に関する技が特徴的

クイーンズブレイド 美闘士マニュアル

【最終美闘士登場】編

数々の美闘士を生み出してきた『クイーンズブレイド』もついに今大会の終了をもたらす第10弾が登場！　今回は最後を飾る2人のキャラクターの紹介や制作秘話、シリーズ総括、さらに噂の最新情報などをお届け！

シリーズのラスボス、現女王いよいよ出陣！

クイーンズブレイド 第10弾

逢魔の女王 アルドラ

教王と魔王の娘の間に生まれたハーフデーモン。大会2連覇中で、女王在位8年だが、その強大な力は冥界の悪鬼デルモアと契約して得たもので、引き換えに肉体の成長が止まっている。力を抑えるため、自ら左腕を封印する。

▲「15　ダウンスイング」。悪鬼デルモアが憑いているのも特徴で、彼はほかの人には見えないことになっている

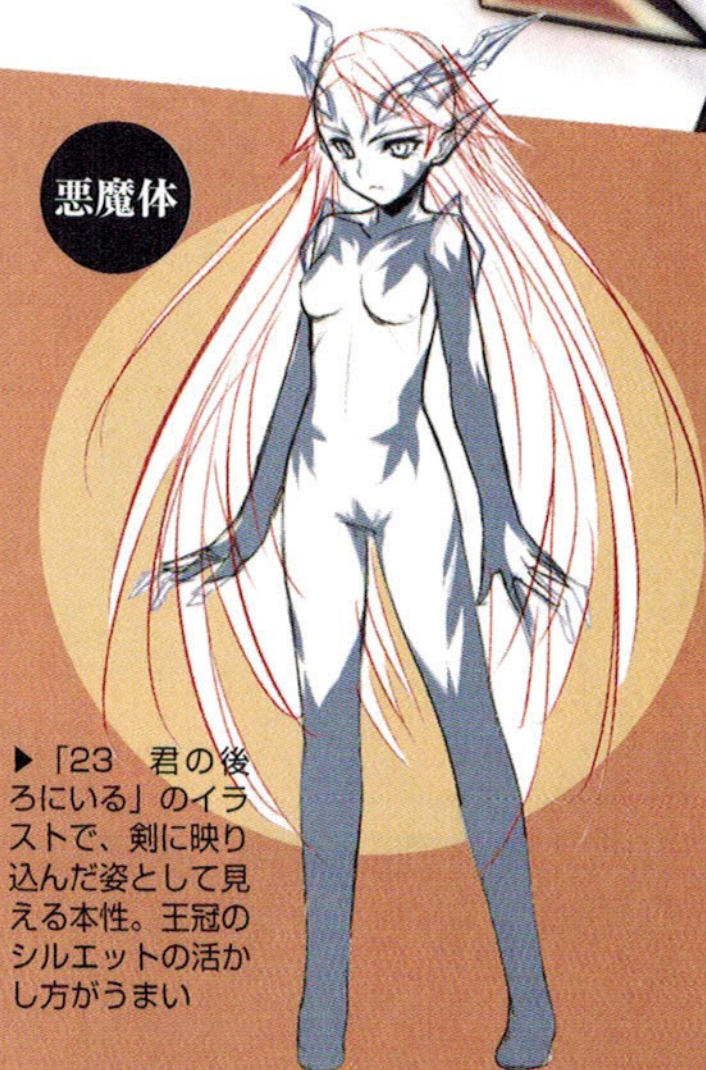
第10弾という節目でついに大会が終わる。最後に満を持して登場したのは現女王アルドラ。女王なのにロリだったり謎の随伴キャラがいたり、股間に武器が付いていたりと今回も意表を衝いたキャラ造形になっている。原作の土産物屋ハンス氏にお話を伺った。

「自分で拘束着を着ているような、少し危ない人というコンセプトなんです。みんなが目指している女王が、必ずしもいいものじゃない。強大な力を持つだけじゃダメなんだという作品のテーマがありまして、負のほうを体現するキャラクターですね。女王らしくない点についても、この世界では4年ごとに大会に勝ち残った人が女王になるから、元々高貴な血筋とは限らないので、逆にいかにも女王みたいな人では世界観的に変だろうと。女王は入れ替わるものであり、変わることのない高貴な血筋はレイナたちが持っているという図式です。相手を石化させて一撃で倒す技とかも、あえて中学生が妄想するような強力な設定にしてみました。悪魔が憑いているのは、その力を誰が与えたかの理由付けですね。それとアルドラの原案キャラにあった蛇の尻尾での攻撃を、股間ソードが伸びて攻撃するという形で表現しました。『尻尾を負傷』も『股間を負傷』になるから面白いかなと(笑)。左腕を背中に縛りつけたのも、原案キャラにあった背中が弱点という特徴に引っ掛けたんです。『暴れるな、俺の左腕！』みたいなネタの再現ですね。ゲーム的にはまぁまぁ強いくらいです。必ずしもキャラ設定とゲーム的な強さはリンクしないんですね」

▲「11　肉裂秘剣（シークレット・クリーパー）」。「13　股間に痛打」に並ぶ今回のおもしろページ

キャラクターデザイン かんたか

こだわったのは、禍々しさとシルエット的な部分。骨や角のようなモチーフで動物的な禍々しさを演出し、錆びた鉄の塊のような大剣からは威圧感が出るようにとデザインしてみました。シルエットは一見しただけで誰か分かるように、特異とまでは行かないにしろ、特徴的にしてみました。あとは許される限り扇情的に……。気に入らなくて何度か書き直した絵はさておき、「武器を拾う」のイラストの意味の無い露出が個人的に気にいっています。本当に意味無いです（笑）。胸は控えめですがヨロシクお願いします。

悪魔体

▶「23　君の後ろにいる」のイラストで、剣に映り込んだ姿として見える本性。王冠のシルエットの活かし方がうまい

▶大きな剣、股間の剣、自縛はハンス氏の発案。ネコミミ風の王冠はかんたかさんのアイデアだそうだ

設定画

ついに登場の正統派エルフ 真面目で堅物なツンデレでもパンツは葉っぱ

キャラクターデザイン 松竜

クイーンズブレイド 第10弾

戦闘教官 アレイン

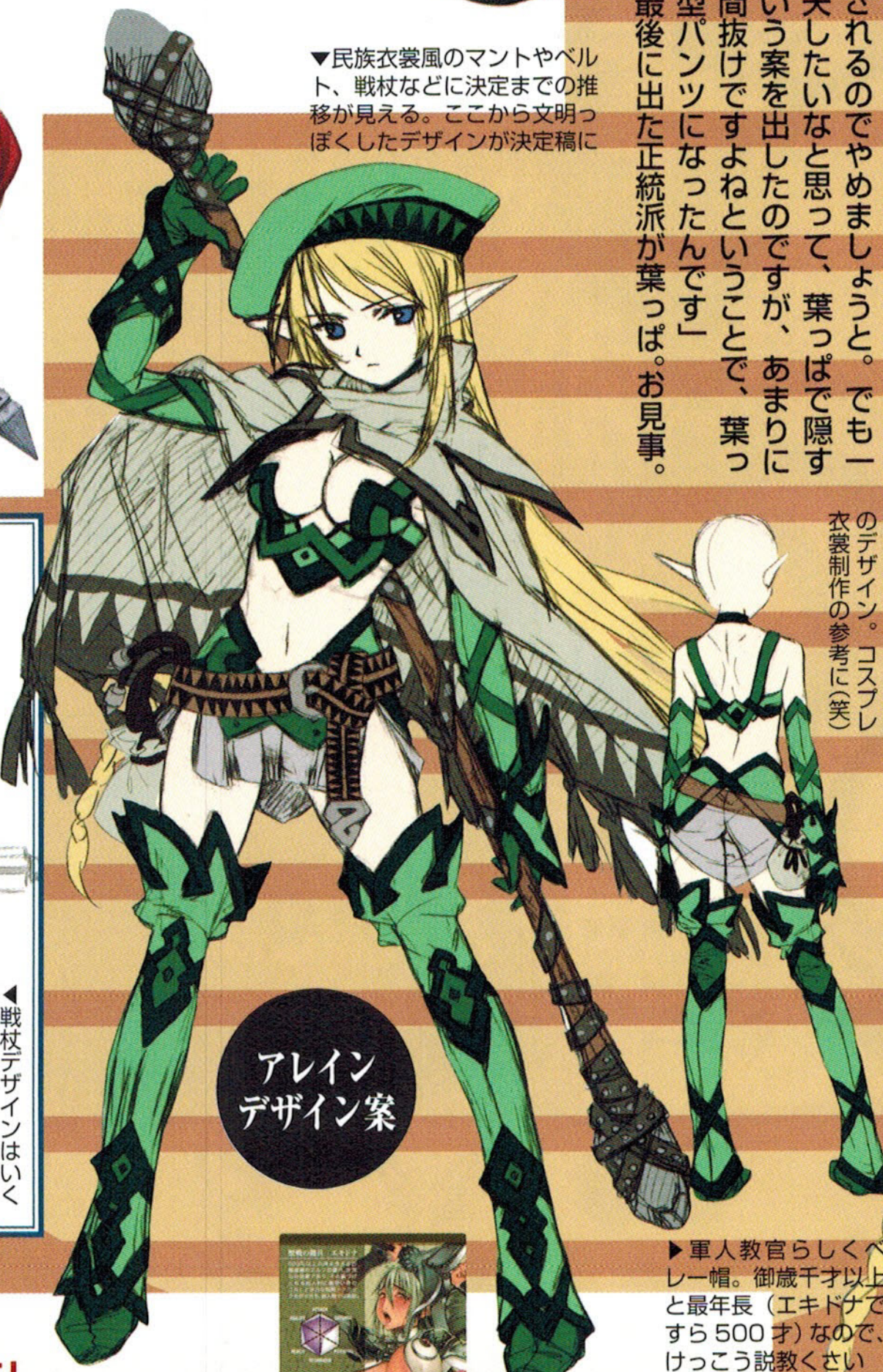
森エルフ最古の戦士のひとりで千年処女。他人に物を教えるのが癖で、周囲からは教官と呼ばれている。森に迷い込んだノワの面倒を見ていたが、一族の命令でクイーンズブレイドに参加させた後、自らも森を出て後を追う。

女王アルドラと並ぶ第10弾キャラが、エルフの戦闘教官アレイン。森の番人ノワの師匠で、厳しい戦いに旅立たせたノワが心配でこっそり追ってきてしまったというツンデレさんだ。戦闘教官だけに、技は地味だが総合的にかなり強いキャラになっており、しかも戦闘中に対戦相手を指導して強くしてしまうという珍しい特徴を持つ。土産物屋ハンス氏は語る。「基本的にあまりネタっぽいものはないキャラなんですよ。ジャンプに相当する37ページの『杖の上に立つ』とかは、師匠キャラと言えばこういう偉そうな感じとしてやっていますが。技では棒よりもなぜかボーラの威力が物凄くて、一番強い攻撃でしたね。彼女はノワを見守るためという、『魁!!男塾』の影慶みたいな立場（笑）で大会に参加するのですが、結局子離れできなかったのはアレインのほうだったみたいなオチにしようかなと。キャラデザイン的には教官のエルフということで、軍人教官っぽい感じを目指しました。ただ軍服にしてしまうとちょっと違うので、その辺りで松竜さんも苦労されたようですね。パンツは、とりあえずノーパンはアングルがかなり制限されるのでやめましょうと。でも一工夫したいなと思って、葉っぱで隠すという案を出したのですが、あまりにも間抜けですよねということで、葉っぱ型パンツになったんです」最後に出た正統派が葉っぱ。お見事。

▶「43 武器を拾う」。自然派のエルフらしく、パンツも葉っぱ。葉脈をうまく活かした配置も素晴らしい

▶「35 ボディを負傷（遠距離）」。堅物らしく、わりとツンツンした表情が多いので、やられ顔のギャップが際立つ

▼民族衣裳風のマントやベルト、戦杖などに決定までの推移が見える。ここから文明っぽくしたデザインが決定稿に

◀マントを取った背面のデザイン。コスプレ衣裳制作の参考に（笑）

アレイン デザイン案

◀戦杖デザインはいくつもの案が出されたようだ。これはメイス風

▶軍人教官らしくベレー帽。御歳千才以上と最年長（エキドナですら500才）なので、けっこう説教くさい

「クイーンズブレイド コレクションカードガム」発売!

『クイブレ』ファンのコレクター魂を揺さぶる新たなアイテムとして、丈夫で綺麗なプラスチック仕様のコレクションカードが登場。豪華作家陣による描きおろしイラストカード6種を含む全30種。アルドラ、アレインら最新キャラまで網羅した全18キャラの能力値表示つき。メガハウスより6月下旬発売予定。カード1+ガム1で158円（税込）。

イベント開催決定!

カードガムとフィギュア新製品の発売を記念した「クイーンズブレイド祭 in AKIBA」が6月28日（土）にコミックとらのあな秋葉原本店およびコトブキヤラジオ会館店にて開催。サイン会、トークショー、コスプレ撮影会ほか企画多数。

▶カードの裏にはキャラの能力値表示が。強いエキドナは成長性が低い

▶描きおろしはえぃわ、F.S、高村和宏、Ni θ、みうらたけひろ

▼コトブキヤラジオ会館店、とらのあな秋葉原本店ほかでもらえる購入特典の非売品プロモカード3種類

クイーンズブレイド大会終了記念

HJ公式 美闘士ちちくらべ

メガマガ名物ちちくらべで全18美闘士をランク付け！

奇乳

超乳ゾーン

カトレア（120cm）

メルファ（96cm）

エキドナ（94cm）

爆乳ゾーン

メナス（90cm）

リスティ（90cm）

クローデット（89cm）

巨乳ゾーン

メローナ（気まぐれ）

レイナ（88cm）

トモエ（87cm）

豊乳ゾーン

ニクス（86cm）

アイリ（86cm）

エリナ（85cm）

おっぱい

イルマ（85cm）

ナナエル（84cm）

アレイン（80cm）

ちっぱい

ノワ（78cm）

アルドラ（75cm）

ユーミル（61cm）

土産物屋ハンス シリーズ総括 イケイケインタビュー

女王の都ガイノスの大闘技場で女戦士グッズを扱う土産物屋にして、ホビージャパン商品企画課のチャレンジャー。今回はシリーズ第10弾までを終えての感想や今後の展開、そしてついに決定したテレビアニメ化について直撃！

テレビアニメ化決定！ 今後の展開は!?

——第10弾まで出し終え、シリーズを振り返ってみてどうですか？

ファンのみなさんに私が思った以上のコンテンツに育てていただきました。本当に応援ありがとうございます。正直まだまだ出したいキャラクターがたくさん残っているので、とりあえず一区切りつけて、次の企画に向けて充電期間を置いて再出発みたいな感じです。

——毎回インパクトのあるネタをキャラに配して煽ったのも人気の秘密？

ただそれだけを続けていては、マンネリは避けられないですね。一発ネタばかりに頼らず、ビジュアルブックとしていいものを今後も出版していきたいと思っています。

——シリーズの中でこれは自分的にうまく行ったというものは？

強いてあげるとすれば第3弾（エキドナとトモエ）です。製作期間も長かったので、2人のキャラの対比なども考えて出せましたからね。長期展開を続ける事が決まって、初めてのシリーズになります。ここから現在の流れに続いていったことを考えると感慨深いですね。

——一番苦労した点は？

最初はお客さんがどういうキャラが好きなのかわからなかったというのがありますね。美少女モノって非常に難しいんですよ。テンプレみたいなものもあるし、かといってそれ通りにやると全然面白くないし。多少独りよがりと紙一重ではありますが、時にはカトレアみたいな冒険を交えつつ（笑）。元々のコンセプトが、全部買って欲しいというものではなく「好きなキャラだけ買って楽しんでね」という商品だったのですが、予想以上にほとんどのキャラを揃えていただいている方が多いようです。そういう方にアンケートで「今度のキャラは好みじゃなかった」みたいなご指摘をいただくと、申し訳ない気持ちでいっぱいになります。

——『クイーンズブレイド』の原作ゲーム『ロストワールド』デザイナーのアルフレッド・レオナルディ氏の反応は？

すごい喜んでくれています。かなり高齢の方なので、健康面でも優れず、やることもなかったけれど、今になってゲーム作りのオファーが増えて、非常に体調も良くなったとおっしゃっていただけました。特にメローナは、ものすごくやる気を持ってやっていただけましたね。今までの『ロストワールド』にはなかった、体力が変化するキャラクターということで。コアなゲーマーの方にも、この本は面白いと言っていただけたので嬉しかったですね。本国アメリカでも売っているのですが、一番売れているのはトモエみたいですね。

——今だから話せることなどは？

苦労したのは企画の一番最初ですね。企画を作って社内でプレゼンした時の無反応ぶりというか（笑）。幸い一番偉い人が「わかんないけどやってみろ」と言ってくれたので。その後も専門店さんに説明しに行っては、びっくりするほど反応がなくて。そんな時に2社ほど、ご担当の方が『ロストワールド』をご存知で、非常に良い反応をしていただけたところがありまして。その方たちがいなかったら、多分途中で挫折していたと思います。

——総括をお願いします。

私が幼少から好きだったファンタジー女戦士モノがあまりない時代の中で、これだけ商品化できたことは嬉しいですね。特にフィギュア化は、ホビージャパンでやる以上は必須だと思っていたのですが、メガハウスさんが予想を超えるスピードで展開してくださったので。ビジュアルブック第1弾の発売後すぐにフィギュア化したいとお電話をいただきましたからね。ダメージ表現は不可欠だろうと、最初からあの仕様（キャストオフ可）でしたし。そしてフィギュア化を皮切りに、いろんな会社さんより半裸の女戦士商品を出していただけることになって、びっくりです。

——当初やろうと思っていたことは大体やれた感じですか？

70％くらいはやれたかなと思います。ゲームブックだけだとお客さんの想像力に任せる部分が多すぎるので、それを埋めるものとして出した『美闘士列伝』とかが、もうちょっと出せたかなと。キャラクター補完に関する部分がやり残したところですね。

——その分が、第10弾の帯で発表されたテレビアニメ化で描かれると？

そうです。これで私がやり残していた、キャラクターをより深い感じで見てもらうことができるようになると思いますので非常に楽しみですね。

——今後の予定を教えてください。

8月30日・31日開催のイベント「キャラホビ」にて、クイーンズブレイドブースを出すのですが、そこでいろんな発表があります。期待していてください。

Creation

ms「COMITIA84で出した作品の表紙。テーマは『朝の通学風景』です」

ms「たぶん小5で、きっとアホの子。もしかしたら癒し系です」

時代を先取るニューカマー応援企画!

絵師の花道

本誌編集部が注目する新進気鋭のイラストレーターをご紹介。新たな才能を見逃すな!

ms エレエス

Profile

フリーの駆け出しイラストレーター。三度の飯より制服少女が好き。最近、極度のショートカット好きと判明するも、なぜか絵に反映されず。ハンドルネームが検索に引っかかりにくい事が最近の悩み。現在、夏コミに向けて『おまもりんごさん』の番外編を制作中。

http://www5e.biglobe.ne.jp/~mahodo/

ms「かなり昔の絵なのですが、ほとんど進歩していない自分です。たぶん、かわいさと元気さを出そうとしたのだと思います」

ms「実妹の卒業記念に描きました。もちろん本人には見せていません」

WORKS

おまもりんごさん

各種メディアプレーヤー上で視覚エフェクトとして動作するソフト。ms氏はキャラデザの他、イメージボードやジャケットのイラスト、さらには取り扱い説明書に掲載されている四コママンガまで担当している。

現在、三作まで制作されている本作。『とらのあな』など同人ソフトを取り扱っているお店で、購入することができるぞ。価格やPCの動作環境などは下のHPをチェック!

『おまもりんごさん』製品WEBサイト
http://www.hirahira.net/products/ringo/

ms「Little Princessさんの新作ゲーム『ふるふる☆フルムーン』で『おまもりんごさん』とのコラボ企画に描いた一枚です」

女性が描く男性向けイラストから新しい絵柄を模索しています

——絵を描きはじめたのはいつ頃ですか?

小学校に上がる前からだと思います。当時は、自動車やSDガンダムとか、機械やロボットのイラストを描いていました。

——美少女を描くようになったのは?

二十歳を過ぎてからですね。学生時代の友人に勧められて見たアニメ『おジャ魔女どれみ』がキッカケです。それまでアニメもマンガもほどほどの普通の人だったのですが(笑)、この作品にどっぷりハマってしまって。そんな折、「『おジャ魔女』のオンリーイベントにキャラデザの方が来るよ」と聞き、なんとかお会いしたくて、そこで初めて同人誌を作り、当日お渡ししました。この体験があって、同人活動を始めることになったんです。

——その後、どういった活動を?

同人活動は、当初『おジャ魔女』などの二次創作が中心だったのですが、マンガ家の志村貴子さんの影響を強く受けてからは、オリジナルの創作へとシフトしていきました。それに合わせて自分の絵柄も、キャラ中心の絵から、一枚絵として雰囲気を重視した絵柄になっていきましたね。現在は、ライトノベルの挿絵のお仕事ができればと、出版社に持ち込みをしています。創作系の同人誌即売会コミティアには、編集者さんが新人発掘のためにいらしているので、そういう場にも出向いています。後は、五年ほど前に自分のHPを開設して以降、そこでイラストを公開しています。『おまもりんごさん』もこのHPが縁で、お仕事をいただきました。ただ、載せていたイラストが女の子の一枚絵ばかりだったので、

Illustrater's flower

描きおろしイラスト

ms「梅雨をすっ飛ばして、夏っぽく描いてみました。夏服に野球帽な女の子はとても良いものです」

まさかキャラデザをお願いされることになるとは思ってもいませんでした。

―実際にキャラクターデザインをしてみて、率直な感想を聞かせてください。

『おまもりんごさん』は初めていただいた仕事だったんです。その割に、『ポリゴン化しやすいキャラ』という指定以外は自由にやらせていただきました。あと、プロットがざっくりとしたものだったので、キャラを起こす際に、いくつかバリエーションを持たせたものを担当者さんに見てもらいました。そのやりとりを通して、発注先が持つイメージを掴み、擦り合わせて行くよう心がけました。大変だったのは、締切ががっちり決められていたことですね。当時はまだ会社員だったので、正直、地獄を見ました(笑)。

―絵を描くときのこだわりはなんですか?

絵全体の雰囲気や女の子の表情の描写に、力を入れています。僕の絵柄はキャラが前面に出るものではないので、インパクトに欠けるんです。だからこそ、一枚の絵としての、空気感というか、一瞬の情景を、鮮明に伝えられるよう気をつけています。

―今後の目標を教えてください。

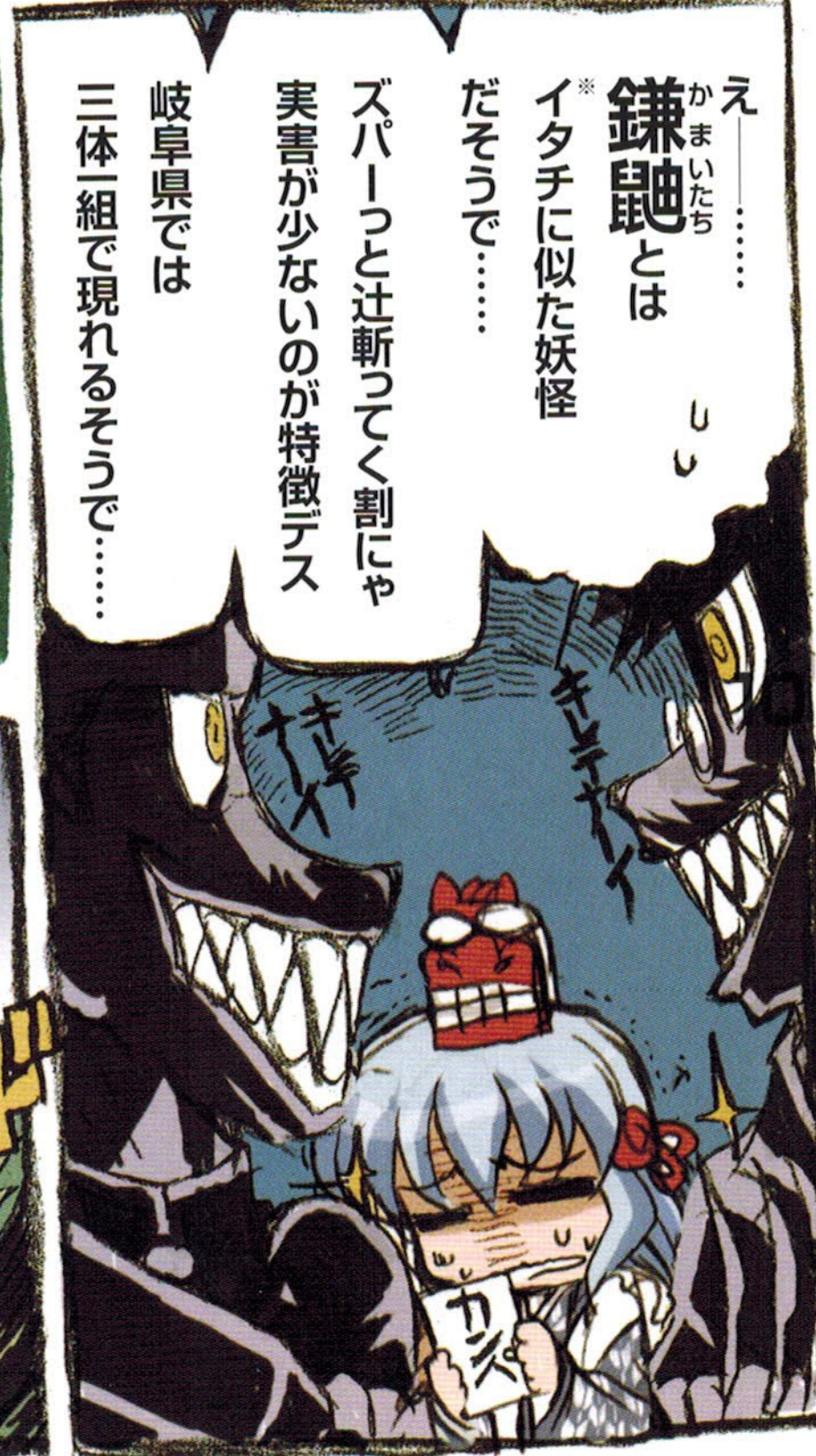
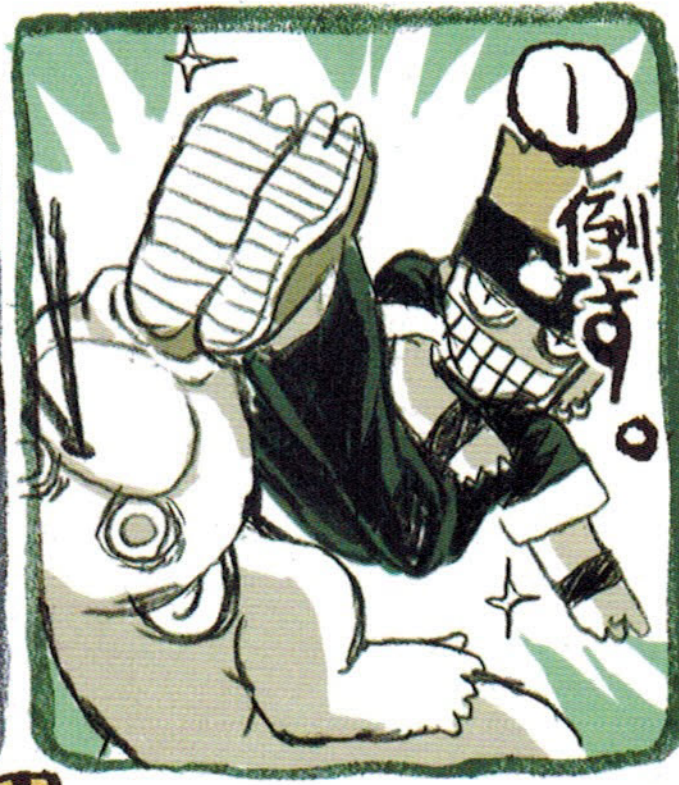
いとうのいぢさんなど、女性絵師さんが男性向けイラストを描かれる時、男性にはなかなか出せない、色っぽさとかわいらしさの独特なバランスがあると思うんです。で、僕の絵柄も男性絵師さんには見られないタイプなので、あの独特のバランスを自分のものにして新境地を開拓したいです。後は、ライトノベルの挿絵を担当できるように作画の技術を磨きながら、売り込みを続けていきたいと思います。形になった時は、手にとっていただけたら嬉しいです。よろしくお願いします。

図説 百鬼娘談

ひゃっきにゃんだん

第11回 鎌鼬

絵師 しゃあ

◎希代の妖怪絵師、しゃあが描く美少女と妖怪のコラボ企画。今回は『うしお○とら』にも出てきたあの妖怪です

○鎌鼬・窮奇(かまいたち)

つむじ風に乗って現れるイタチに似た妖怪。両腕には鋭い鎌を持ち通り過ぎると刃物で斬りつけたような傷を負わせる。時には骨まで達する場合もあるが直後は痛みも感じないし出血もしない。しかししばらくすると激痛が襲い苦しむことに。

鎌鼬は山間部で遭遇することが殆どで、山嵐などが何らかの作用で一部真空化し、それが肌に触れパックリとした切り口の傷が出来るのではないか?という説もある。

●今回のマンガは「ラズベリー」に掲載されたものを加筆修正したものです。※「山海経」ではハリネズミのような毛を持つ怪獣とされているみたいです。　参考文献:カメヤマ氏・画図百鬼夜行、全国妖怪事典

鎌鼬
……かまいたち
KOYOMI
述脇
KAMITATI
医院

機械(メカ)×少女(ロリ)×万歳(ラブ) vol.4

鉄乃巨刃(てつのきょじん)

◎おもしろメカと美少女のコラボ企画。今回は陸・海・空、3体のスーパーツールを駆る、科学忍者の女の子だ！

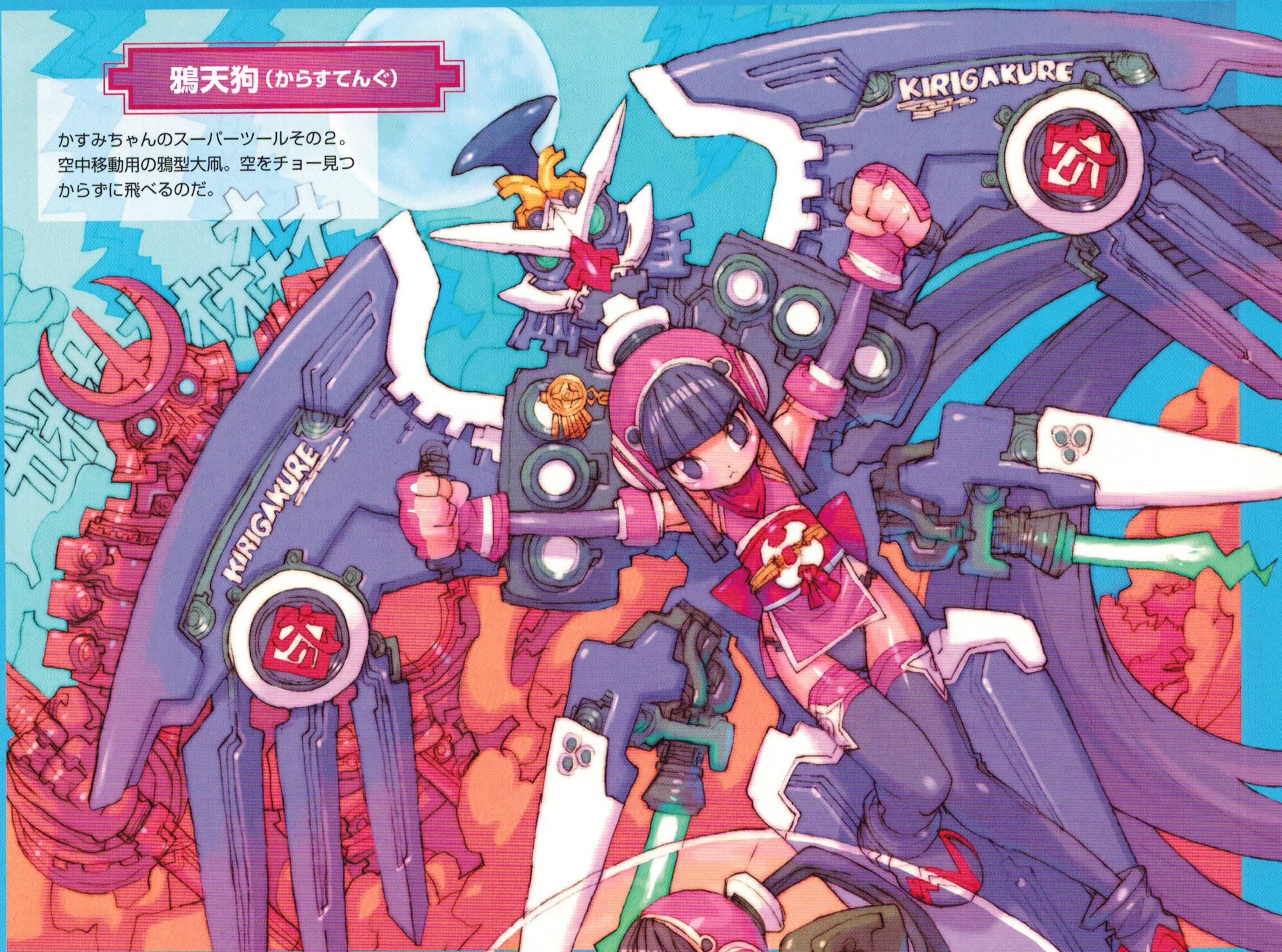
科学くのいち 霞（かすみちゃん）

第57代霧隠家の当主で最強のくのいち。盗聴、盗撮、施設破壊から暗殺まで、裏の仕事を完璧にこなす非情？の女なのだ。

獅子王丸（ししおうまる）

かすみちゃんのスーパーツールその1。陸上移動用の狛犬型バイク。チョー速いのだ。

鴉天狗（からすてんぐ）

かすみちゃんのスーパーツールその２。
空中移動用の鴉型大凧。空をチョー見つ
からずに飛べるのだ。

蝦蟇入道（がまにゅうどう）

かすみちゃんのスーパーツールその３。
水中行動用の蛙型潜水艇。チョー深く潜
れる。陸上でもチョー高く跳べるのだ。

愛読者謝恩企画

誌上通信販売

『メカ少女 OVERDRIVE GAINAX』特集!!

商品ナンバー 1
クッションカバー
●サイズ：約45×45cm、本体2別売り
2,625円（税込）
駒都えーじイラストのテイストに合わせた黒ベースのクッションカバーです。
メガマガ&クリエイターズ限定

商品ナンバー 4
テレホンカード
●台紙付
1,500円（非課税）
メガマガ&クリエイターズ限定
これぞクリエイターズ！
これぞメガミマガジン！
あのイラストがついにテレカ化！

商品ナンバー 3
タペストリー
●サイズ：約103×72cm
4,200円（税込）
クロガネの光沢！ 圧倒的火力！
可憐な美少女とちょっぴりのお色気！
いつか夢みた「すべて」がタペストリーに。
※本商品は10月中旬頃全国アニメイト他で販売予定です。

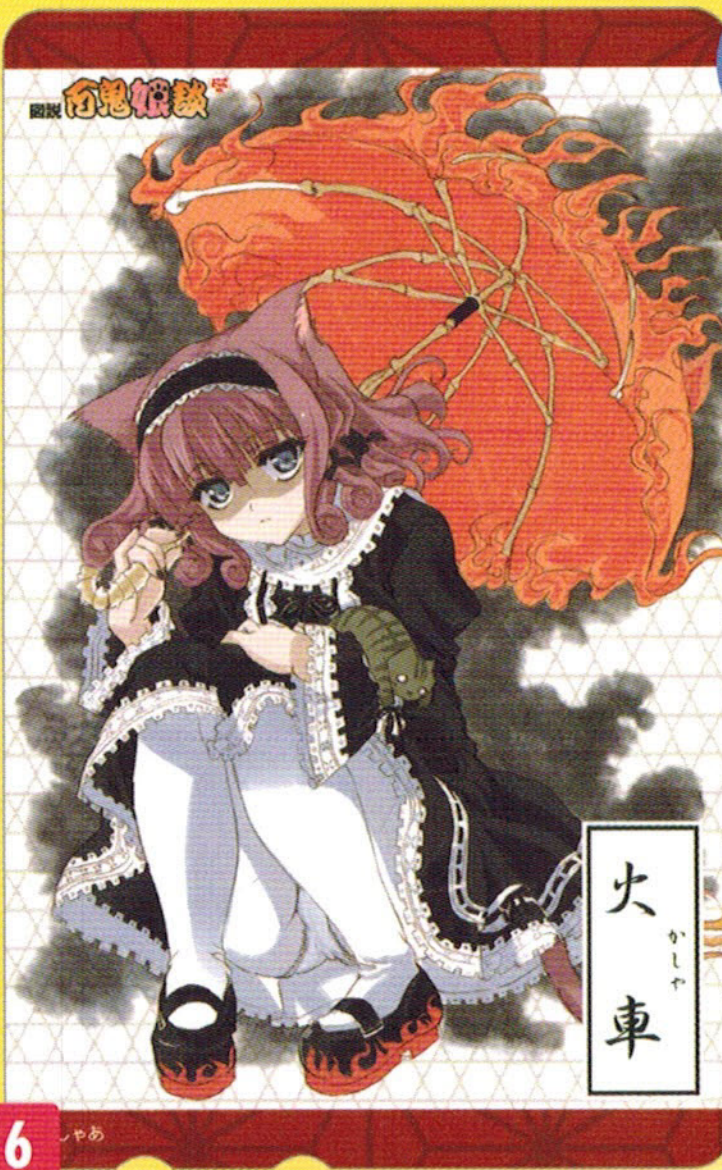
商品ナンバー 2
クッション本体
商品ナンバー1のクッションカバーと同サイズの中身です。こちらのご使用をおすすめします。
●サイズ：約45×45cm
1,050円（税込）

『百鬼娘談』特集!!

メガマガ&クリエイターズ限定
メガミマガジンクリエイターズで好評連載中の「百鬼娘談」がついに商品化！
しゃあの描くキュートな妖怪たちを要チェック！

7

妖怪解説
【雪女】雪と深い関係を持つ妖怪。雪の精霊とも行き倒れになった女性の幽霊とも言われています。

6

妖怪解説
【火車】罪人である亡者を運ぶ車とされ地獄の獄卒である鬼とも、化け猫とも言われています。

5

妖怪解説
【濡れ女】海岸または川岸に現れる妖怪で蛇の化身とされいつも髪をびっしょり濡らしています。

商品ナンバー 5～7 テレホンカード 各1,500円（非課税）
●台紙付

お申し込み方法は97ページをご覧ください。
※商品のデザインは変更される場合がございます。商品代金のほかに、別途送料が必要です。
今回取り扱うテレホンカードは全て50度数です。

BIG
PRESENT
応募方法
プレゼントをご希望の方は98ページにとじこまれているハガキに賞品の番号と必要事項をお書きの上、ご応募ください。応募者多数の場合は抽選とさせていただきます。しめきりは8月23日消印有効。当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。
提供:ホビージャパン
15 クイーンズブレイド美闘士列伝 エクセレントモデルLIMITED クイーンズブレイドEX 甲魔忍軍頭領シズカ 抜け忍Ver. 塗装済み完成品フィギュア
1名
提供:フロンティアワークス
9 実写映画「ひぐらしのなく頃に」お守り
5名
10 実写映画「ひぐらしのなく頃に」注射器セット
5名
提供:メディア・ビジョン・エンタテインメント
11 ぶらっくまーけっと 携帯クリーナー
10名
提供:コナミデジタルエンタテインメント
5 武装神姫 ムルメルティア 塗装済み完成品フィギュア
1名
6 武装神姫 飛鳥 塗装済み 完成品 フィギュア
1名
1 メガミマガジンクリエイターズ⑪ オリジナルテレカ
※デザインは仮のものです。
5名
提供:二次元コスパ
17 FORTUNE ARTERIAL 東儀白 クッションカバー
1名
16 FORTUNE ARTERIAL 千堂瑛里華 クッションカバー
1名
提供:オーキッドシード
12 幼なじみとの暮らし方 猫宮のの 塗装済み完成品フィギュア
1名
※タイルとビー玉は付属しません。
提供:AUGUST
18 FORTUNE ARTERIAL 通常版PC用ソフト (DVD-ROM)
2名
※この賞品は18歳未満の方はご応募できません。
提供:SNKプレイモア
2 どきどき魔女神判2 通常版DS用ソフト
3名
提供:キャラハイ
7 かのこん 源ちずる 抱き枕カバー
1名
提供:GNソフトウェア
3 __summer ベスト版PS2用ソフト
1名
提供:戯画
19 オトメクライシス 初回版PC用ソフト (DVD-ROM)
1名
※この賞品は18歳未満の方はご応募できません。
13 一騎当千 〜Dragon Destiny〜 関羽雲長〜Summer Vacation〜 塗装済み完成品 フィギュア
1名
提供:ADK
8 ペンギン娘♥はぁと 番宣ポスター
10名
提供:アゾンインターナショナル
4 Fate/stay night イリヤ 完成品ドール
1名
提供:トミーテック
14 鉄道むすめVol.6 塗装済み完成品フィギュア 1BOX(8個入り)
1名
20 カラフルウィッシュ 〜12コのマジ★キュン!〜 初回版PC用ソフト (DVD-ROM)
1名
※この賞品は18歳未満の方はご応募できません。

天使(キューピッド)はいつも忙しい
第一話
『一ノ瀬ありさの場合～リボンが結ぶ下僕契約～』
天界である事件を起しちゃった天使のアイ。
彼女は罰として、ある"魂"の持ち主探しの命令を受けて人間界にやってきた。
その魂の持ち主のいる場所はとある高校、ということまでは
分かっているのだが、あとは不明。
そこでアイは天使の力でちょっとした細工を施したホームページを用意した。
今回はアイの最初のお仕事の様子を見てみよう……。
PROFILE
著◎わかつきひかる
2001年ナポレオン大賞を受賞し、小説家デビュー。近著『AKUMAで少女』(HJ文庫)、『ふたかた』(一迅社文庫)など。
HP:http://plaza.rakuten.co.jp/wakatukihikaru/
イラスト◎花邑まい
淡い色彩と独特の柔らかいタッチが個性のイラストレーター。
HP:http://pocket.frappe.jp/yuru.html

「できたわ」
小鳥愛は満足そうに笑み崩れながら、パソコンの画面を見つめた。
天使の羽根が舞い飛ぶデザインのホームページに、恋愛ノウハウがびっしりと書き込まれている。
ケータイでアクセスできるようにしたので、テキストが中心の、そっけない外観ではあるけれど、こういうサイトは見かけよりも中身が大事。
少女向け雑誌や書籍に掲載されていた恋愛ノウハウをアレンジして載せたものだから、愛のオリジナルではもとよりないが、人間たちの知識の集積は侮ったものではない。ましてこれは、人間たち向けだから。これで仕事の準備は完璧だ。
そろそろ時間だ。これ以上遅れると高校に遅刻してしまう。
愛は、ケータイで、できたばかりのサイト『天使の恋愛ノウハウ』を確認した。
「うん。うん。いい感じ……。誰かひっかかってくれないかな？」

＊◆＊

私は廊下を走っていた。
キュッと唇を引き結び、ツインテールを揺らしながら前のめりになって廊下を急ぐ。セーラー服の胸もとがゆさゆさ揺れる。制服の下は冷や汗でびっしょりで、顔から汗がしたたり落ちた。
——ああ、もう、みんな邪魔なんだからっ！　早く退いてよっ。アレを見られると最後なんだからっ!!
放課後の高校の廊下には、授業から解放された生徒たちがのどかな表情を浮かべながら、ゆっくりと歩いている。
彼ら彼女らは、血相を変えて廊下を走る私を見て、びっくりしたように足を止め、道を譲る。
——えっ？　さっきの、一ノ瀬先輩だよね。怖い顔をしてどうしたのかな？　いつも上品な人なのに。
——婚約者の手紙でも忘れたのかな。先輩が体育以外で走っているの、はじめて見た。髪のリボン、ほどけかかってるよ。
——一ノ瀬さんって、足が長いな～。やっぱりプロポーションがいいんだね。
そんなささやき声が聞こえてくるが、私は足を止めることができなかった。
私は一ノ瀬ありさ。学園の女王である。自慢でもなんでもなく、それが事実だ。
お嬢様だとか、仕草が楚々として上品だとか、プロポーションがいいとか、成績がいいとか、みんなは私のことを評して言うが、それは当然だ。私は一ノ瀬財閥の一人娘なのだし、女王にふさわしくあるよう、日々努力を払っているのだから。
——信じられない。アレを忘れるなんて……。ああ、もう、私ってなんてバカなのっ！　どうか、誰にも見つかってませんように……。
私は、息を切らして二年D組のドアを開けた。そして、次の瞬間には、口に手を当てて凍りついてしまった。
「ひっ」
時間が止まったような気がした。
夕陽が斜めに差しこんでおだやかな色に染まる教室で、詰め襟の男子生徒が、写真を手にして首をひねっている。私のいる位置からは横顔しか見えないが、不思議そうな顔つきをしていることが見て取れた。
沢田弘樹、同じD組の男子生徒。成績もスポーツも身長も中ぐらい、無口な少年で、いつもおだやかに笑っている印象しかない。
朝、花壇の花に水をやっているのを何度か見たことがある。園芸部か何かに入っているのだろう。
彼は考えるようにして首を傾げたのち、写真を制服の胸ポケットに入れた。
——や、やだ。私の写真、持っていかないで……。
「わっ、びっくりした。一ノ瀬さん。いつからそこにいたの？　忘れ物？　どうしたの。なんか顔色が悪いよ」
沢田くんが戸口に棒立ちになっている私に気づき、のほほんとした口調で話し掛けた。夕陽の照り返しを受けて、沢田くんの顔がまぶしく見える。
「心配してくださらなくってもよくってよっ！」
声が裏返った。私は平然とした顔をつくろい、肩にかかるツインテールのひと房を指先で払った。
そのわずかな振動で、解けかかっていたリボンが完全に取れて、ふんわりと空を舞う。リボンは空中を漂いながら、沢田くんの足もとに落ちた。お気に入りのリボンだが、ほどけやすいのが困りものだ。
「はい」
沢田くんが床に落ちたリボンを拾い、私に差し出してくれた。私はおずおずと手を伸ばして受け取った。右手の指先が軽く触れあい、そして離れる。
「あ、ありがとう……そ、その……」
「んっ？」
——写真を返して欲しいの。それは私の昔の写真なの。
口が裂けてもそんなことは言えない。大事な写真を忘れるなんて、自分の粗忽さに臍を噛む。
中学時代の私の写真。制服の襟に二つに編んだみつあみを垂らし、幼い顔にお月様のようなまあるい笑顔を浮かべている。
身体付きもまん丸で、ブレザーの制服が、今にもはじけてしまいそうにぱっつんぱっつんになっている。この写真を見ても、学園の女王・一ノ瀬ありさの昔の姿だと誰も気付かないに違いない。
——ど、どうしよう。どうしたらいいの？
私の動揺をあざ笑うかのように、放課後の教室はうららかな空気に充ちていて、コーラス部の歌う童謡と、校庭を走る運動部のかけ声が、のんびりしたリズムを刻んでいる。
沢田くんは、黙りこんだまま動かない私に、困ってしまったようだった。
「ごめん。用事ないんなら、もう行ってもいい？」
ほんの一瞬だが、泣きだす寸前のように瞳がうるんでしまったのが悔しくてならない。沢田くんは、私の表情に「あれ？」というような顔をした。
私はつんと顎をあげ、そっぽを向いた。
「じゃあね！」
「んっ？　ああ、じゃあ」
沢田くんは、釈然としない表情を浮かべながら、教室を出ていった。私の横を通り過ぎる一瞬、沢田くんは私の顔をまじまじと見た……ような気がした。
身体の奥がかっと熱くなった。
そのとき、廊下で人影が動いた。入ろうかどうしようかためらっている感じだ。
「何の用!?」
私は廊下に向かって問い掛けた。廊下の人影が、ひゃっ

と妙な声をあげ、おずおずと教室に入ってきた。
「小鳥さん」
小鳥愛。
ふわふわのショートヘアにスレンダーな身体つきの、浮き世離れした雰囲気の転校生。けだるげな表情と夢見勝ちな大きな瞳が、独特の魅力になっている。
「ご、ごめんね。あの、体操服、取らせてね」
愛は恐縮しながらロッカーの扉を開け、体操服の袋を取り出した。仕草美人と言うのだろうか。動きのひとつひとつがかわいらしい。
——この子、綺麗だなぁ。天使みたい。
「一ノ瀬さんはまだ帰らないの」
「帰るわよっ！」
私は足音も荒く、教室を出ていった。

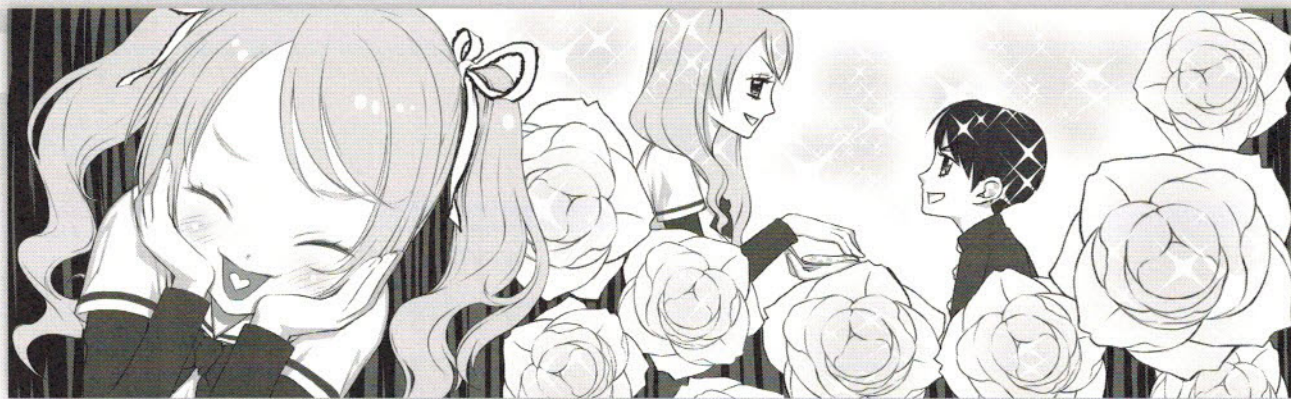
＊　＊　＊　＊

昔の写真を持ち歩くのは自戒のためだ。
当時の私の体重は、今よりぴったり十五キロ多かった。学生手帳にはさんで肌身離さず持ち歩き、たまに眺めるようにしていた。
今思うと、メイドさんたちが悪かったのだろう。いや違う。悪いのはやはり私だ。より正確に言うと、メイドさんたちの言葉を信じた私の失敗だ。
——お嬢様はお洋服がお似合いになるから、着せがいがありますわ。
——肌が真っ白でふんわりでお餅みたいね。ほんとうにかわいくていらっしゃるわ。
——さらさらで綺麗な髪ですわ。奥様にそっくりですね。
髪を梳かして三つ編みに結いながら、あるいは毛先にリボンを結びながら、ワンピースの背中のファスナーをあげながら、メイドさんたちは口々にそう言った。私の身近な人たちが、日ごと夜ごと綺麗だと囁く。それはもう、洗脳に近い。
当時は、お嬢様学校で有名な女子中学校に通っていた。近しい友達はみんなおっとりしていて、私が太っているなんて誰も指摘しなかった。
あれは十四歳のバースデイパーティ。誕生日のお祝いといえど、巨大企業グループの一ノ瀬財閥の名で行うパーティだから、盛大な会になった。
私はパーティの主役として、真っ白のフリフリドレスを着てお行儀良く挨拶をして回った。
「かわいいレディね。誕生日おめでとう」
「ステキなドレスですね。良くお似合いになっていらっしゃる」
大人たちの祝福が気持ちよく耳をくすぐる。
私は晴れやかな笑顔を浮かべながら、おじぎをし、笑顔をふりまき、如才なく受け答えし、パーティの主役をつとめた。
——ブスデブのくせにいい気になっちゃって。デコレーションケーキが歩いているみたい。
私の背中に向けて、聞こえよがしの悪口を言ったのは誰だったのだろう。クスッとハナで笑う声まで聞こえてきた。
頬を叩かれたみたいだった。頭から冷水を掛けられたみたいに、パーティの陶酔が一瞬で覚める。
学校で同じ年頃の仲間たちと一緒に勉強しているのだから、体型の相対的な基準なんてわかっている。だけど私は気付きたくなかった。私はかわいいと思いこんでいたかった。
内心は荒れ狂っていたものの、私は激昂したりはしなかった。これは私の誕生パーティだ。みっともないところは絶対に見せられない。聞こえていないフリをして、お行儀良く主役を演じた。
パーティが終わって部屋に戻るなり、私は執事のナカムラを呼んだ。
「ナカムラ、答えて。私は太っているの？」
「お嬢様は健康的でいらっしゃいます」
「私はドレスが似合っている？」
「お似合いでいらっしゃいますとも！」
今までだったら心地よく響いただろうナカムラの言葉は、もう私を陶酔させたりしなかった。
「そう、私は太ってるのね。ドクターを呼んで。それからスタイリストを雇ってくださる？」
「お嬢様、どこかお身体の具合でも？」
「ドレスが似合うようになりたいの。私は一ノ瀬ありさなのよ」
もう誰にもデコレーションケーキが歩いている、なんて言わせない。他人にあなどられるなんて許せない。私は一ノ瀬財閥の一人娘なのだから。立場にふさわしい存在でなければいけないのだ。
ドクターに私の体質に合ったダイエット法を考えてもらった。栄養士に依頼し、カロリーを計算したメニューを組んでもらい、お屋敷のお抱え料理人に作ってもらった。
さらにスポーツインストラクターを雇い、美しく痩せるトレーニングを毎日続けた。
スタイリストに、服装や持ち物をコーディネートしてもらう一方で、カリスマ美容師に似合う髪型を相談した。
痩せただけではダメなのだ。ドレスが似合う体型と美しさを持つレディになりたい。一ノ瀬の本家の娘に相応しい存在にならなくては。
はじめはなかなか痩せなかったが、地道な努力を続けるうち、少しずつ体重が落ち始めた。中学を卒業する頃には体型もすっきりして、垢抜けた雰囲気をまとうようになった。
私は内部進学せず、隣町の公立高校を受験した。
誕生パーティで私の悪口を言ったのが、クラスメートのような気がしたからだ。私が太っていたことを誰も知らない学校に行きたかった。
両親は、共学の公立なんて一ノ瀬の後継ぎにふさわしくないと渋面を作ったが、大学は絶対に国立の経済学部に進学するから、社会見学になるのだからと、両親を説得した。
お嬢様学校と公立高校のあまりの違いにとまどいながら学園生活を過ごしているうち、私はいつのまにか学園の女王と呼ばれるようになっていた。
私は美しい。プロポーションが良く、勉強もスポーツもできる。日本でも有数のお金持ちの娘だが、ハナにかけることもない。みんなは私をそう評価している。
いわゆる高校デビューだが、それのどこが悪いのだ？
私に交際を申しこんでくる男子生徒はたくさんいたけれど、お嬢様だから婚約者がいるに違いないというヘンなウワサが立ち、いつの間にか申しこみがなくなった。
婚約者なんかいないのだが、私はあえて否定しなかった。お嬢様であることは事実だし、好きでもない男子生徒とムリしてつきあうことはない。それに男性はなんだか怖い。男性が近くに来ると緊張して汗が出て、手がちょっと触れただけで、ビクッと身体が震えてしまう。これは女子校育ちの弊害だろう。気づかれないよう、緊張しながら学園生活を送っている。

＊　＊　＊　＊

——沢田弘樹、許さない。
——写真、取り返さなくちゃ。でも、どうやって？
——知らないフリをしてそのまま過ごす？
——そんなことできない。ぜったいにできない。この私が、他人に弱みを握られたままで過ごせるわけがないわっ！
学校の廊下を歩きながら考え事にふけっているとき、ケータイが振動した。ぼんやりしていた私は反射的にケータイを耳に当てた。
「はい」
「お嬢様。どちらにおいでですか？　校門のところでお待ちしております」——
執事のナカムラだ。教壇の上の時計を見ると、四時ぴったりになっている。迎えの車を待たせてしまったらしい。
——不思議ね。メイドさんたちやナカムラは、私が太っていたことを知っているけど、ぜんぜん平気。なのにどうして同級生だと許せないのかしら？
「廊下なの。すぐに行きます。もう少し待っていてくださる？」
そのとき、ふいにひらいめいた。
——沢田くんを使用人にすればいいんだわ！
ナカムラは使用人だから平気なのだ。身近にいる大事な人たちだからこそ、秘密を知られても平気なのだ。だったら、沢田弘樹を私の使用人にしてしまえばいい。
私はその思いつきに興奮した。
——でも、どうやって使用人にするの？　お父様とお母様に頼む？　ううん。だめ。私の問題なのだから、私がなんとかしないと。私の魅力で、沢田くんを夢中にさせるの。そうよ！　沢田くんを私の下僕にさせるのよ!!
お腹の奥から愉快な衝動が湧き起こり、私は笑声をもらした。
「ほーほっほっほっ!!」
手の甲を口に当て、顔を仰向かせて笑っていると、廊下を歩いているみんなが、不気味そうな顔をして私を見た。
私は笑い声を納めるとつんと顎をあげ、教室を出ていった。

＊　＊　＊　＊

「お帰りなさいませ。お嬢様」
私が学生カバンを提げて校門を出ると、リムジンの横で立っていたナカムラが、私に向かっておじぎをした。そして、うやうやしい仕草で、後部座席のドアを開ける。帰路についているみんなが、わぁ、と声にならない声をあげた。
中学のとき、リムジンの送り迎えはみんながやっているあたりまえのことだったが、高校では執事に車で送り迎えをしてもらっている生徒は私だけだ。かなり目立ってしまうが、それが逆にゾクゾクするほど心地よい。生徒たちの視線を感じながら、優雅な仕草で車に乗る。

同時に執事のナカムラが運転席に腰を降ろし、ドアを締めた。学校のざわめきが遮断され、空調の利いた車内の空気が私を包む。
「ごめんなさい。待たせたわね」
「いえ、出発いたします」
リムジンは滑るように走り出した。車窓から、三々五々下校していく生徒たちの姿が見える。
朝は紺色の波が移動しているように見える通学路だが、帰宅部の生徒が帰るには少し遅く、部活の生徒の下校時間には早い時間だから、生徒の姿はまばらだ。
人波の中に、沢田くんの姿を探す。
駅の階段を上がっていく後ろ姿が見えた。
――ふうん。沢田くん、電車で通学してるんだ。どこから乗っているのかしら。ナカムラに頼んで調べてもらおうかな。
一瞬で駅を通り過ぎてしまったが、沢田くんを見て胸が弾んだ。
「お嬢様、何かいいことがございましたか？」
「あら、どうして？」
「顔が輝いていらっしゃいます」
「そうかもね」
私はケータイをいじって、検索エンジンに「下僕」と入力した。ヒットしたサイトを、順繰りに見ていく。いくつめのサイトだったろう。白い羽根で飾られたサイトが表示された。
――えっと『天使の恋愛ノウハウ』。あなたの魅力で意中の男性を恋の下僕にさせる方法……。
文字だけのシンプルなサイトなのに、なぜか心惹かれるものがあった。
――これ、ぴったりだわ。きっかけを作るノウハウはここをクリックしてダウンロードしてください……ね。えっ？　ハンカチ？　ハンカチを落とすのね……。
私は、表示された恋愛ノウハウを読みふけった。

＊◆＊

「きゃっ。はじめてのダウンロードだわ」
――どんな子かしら。ワクチンソフト、ちゃんと効いてくれるかしら。どうかうまくいきますように。
愛は、胸の前で両手を合わせると、祈るように目をつぶり、ケータイを抱きしめた。

＊◆＊

チャンスは翌日にやってきた。
二時間目と三時間目の間の休憩時間。
教室移動で音楽室に向かって歩いているとき、たまたま沢田くんが私の後ろになったのだ。いや違う。たまたまというのは語弊がある。私が沢田くんのすぐ前になるよう、教室を出るタイミングをはかったのだから。
私は沢田くんが私の後ろを歩いていることを意識しながら、音楽の教科書とリコーダーを胸に抱いて歩き、ハンカチを床にぽいと投げ落とした。
髪のリボンが落ちたとき、沢田くんは拾って私に渡してくれた。今度もきっとハンカチを手渡してくれるだろう。

「お嬢様、落ちましたよ。どうぞ。ハンカチです」
「あらいけない。拾ってくださってありがとう」
「なんて美しいお嬢様だ。お茶でもご一緒できませんか？」
「まあいやだ。美しいなんてそんなほんとうのことを。でも、せっかくですから、ご一緒してもよろしくてよ」
「お茶のあとは映画でも」
「よくってよ」
そして私は優雅な仕草で手を伸ばし、その手を沢田くんがそっと取るのだ。童話の王子様がお姫様の手を取るように。
そして沢田くんは、私の目を見て話しだす。
「僕はお嬢様がずっと好きだったんだ」
「あらうれしい。下僕にしてあげてもよくってよ」
「光栄だ。僕は今からお嬢様の下僕になるよ」

キャーッと嬌声をあげてしまいそうになる。
いや、ここは学校なのだから映画はムリだ。自動販売機の紙コップコーヒーを買ってベンチに座り、二人でベンチに座っておしゃべりを楽しもう。お昼ご飯を一緒に食べるように命令しよう。そして沢田くんと私は、一緒に宿題をしたり、一緒に登下校したりする。
映画は次の日曜に行こう。ナカムラが心配してついてくるかもしれないが、沢田くんと二人で手と手を取りあい、逃避行を繰り広げる。
まるで映画のようではないか！
私は、このサイトを作った『天使』さんのすばらしさに感激した。
私は廊下の真ん中で足を止め、ワクワクしながら沢田くんのリアクションを待った。昨日、サイトを熟読し何度もセリフを練習した『きっかけ』を、私は今まさに実行に移している。
「んっ？」
沢田くんが、ハンカチに気づいて立ち止まった。私は、沢田くんが声を掛けてくれるときをドキドキしながら待った。
ところが、沢田くんは、ハンカチを拾うこともなく、無言で私の横を通り過ぎようとした。
――えっ。ウソ。どうして？　私、練習してきたのよっ！
「待ちなさいっ！」
「えっ？」
沢田くんは、私の怒鳴り声に、びくっとして立ち止まった。
僕のことか？　といわんばかりの表情を浮かべ、自分を指さして首をひねっている。
「ハンカチを拾いなさいっ‼」
私は腕組みをして、ツンと顎を逸らした。ツインテールが勢い良く跳ね、肩先を撫でる。
周囲がシンと静まり返った。
――どうしたんだ。一ノ瀬さん、キャラが違うっていうか……。
――こんなに怒っているありさお姉様、はじめて見たわ。いつもおだやかな人なのに。
――沢田のやつ、先輩に何かしたのか？
――一ノ瀬さんが怒るなんてよっぽどのことだもんね。沢田くんが一ノ瀬さんに失礼なことをしたのよ。一ノ瀬さんがかわいそうだわ。
同級生たちがささやき合っている声が聞こえてきた。日頃の努力の積み重ねが功を奏して、私に同情の視線が集中する。
――どうしよう。沢田くんが困っているわ。そんなつもりじゃなかったのに。
だが、もういまさらどうしようもない。私は沢田くんに向かいあったまま、腕組みをしてツンと顔を逸らした。思わぬなりゆきに緊張して、身体がこきざみに震えるが、意志の力で押し殺す。
――震えるなっ！　震えちゃダメッ。私っ‼
みんなの非難の視線を受けた沢田くんは、うわずった口調で文句を言う。
「な、なんで僕が一ノ瀬さんのハンカチを拾わなきゃいけないの？」
「私のあとを歩いてたんだから当然でしょっ⁉」
「じゃ、じゃあ、前を歩けってこと？」

「違うわよっ。私のあとを、三歩下がって歩きなさいって言っているのっ!!」
「一ノ瀬さんがお嬢様なことは僕も知ってるけど、学校じゃみんな普通の生徒だろ。さっき、一ノ瀬さん。わざとハンカチを落としたじゃないか。拾えなんておかしいよ」
——普通の生徒……。
それは、目を見張るようなひとことだった。学校の皆は私を特別扱いをする。私も、学園の女王らしくあろうとして、自らを律してお嬢様の演技を続けている。だが、沢田くんの言うことは正しかった。
——悪いのは私だわ……。
——言うのよ。ありさ。私が悪かったわ。ごめんなさいね、って。
だが、言えなかった。プライドが邪魔をして、ごめんなさいの一言が出てこない。寄せた眉をハの字に下げて、酸欠の金魚のように口をパクパクさせただけだ。
私は表情をつくろうとツンと顎をあげ、何も言わずに歩き去っていった。

◆

小鳥愛は、目の前を歩く一ノ瀬ありさをじっと見た。サイトからのワクチンソフトのダウンロードが成功したことで、恋愛不全症候群ウイルスが活性化し、左胸のところで緑のハートが点滅している。
——緑色かぁ。この子、けっこう重症ね。ワクチンソフトだけじゃ効かないかも。天使の力を使うしかないかな……。
愛は、制服のポケットから、手のひらサイズの弓矢を取り出した。人間には見えない天使の弓。矢をつがえようとするのだが、天使の力を使うのは久しぶりで、もたもたしているうちにありさを見失ってしまった。
——仕方ないなぁ。チャンスは次よ。

◆

私は中庭のベンチに腰掛けて、サンドイッチを食べていた。
中庭は噴水と花壇があり、木々が日陰をつくっている。私は、はぁ、とため息をついて空を見上げる。木の葉がお日様にキラキラして、梢をかわしてふりそそぐ陽光が、宝石のかけらのように輝く。こんなに綺麗なところにいるのに、私の気持ちは弾まない。
——ああ、もう、私ってバカ。きっかけをつくるどころか、怒鳴っちゃうなんて。沢田くん、あきれてるだろうな……。
学園の女王のポーズをとり続けるのは疲れる。一瞬たりとも気が抜けないから、昼休みあたりから、笑顔がだんだんこわばってくる。だから私は、お弁当はひとりで食べることにしている。お屋敷のお抱え料理人が作ってくれたローカロリーのお弁当と、自動販売機で買ったペットボトルのお茶かミネラルウォーター。たまにコーヒー。もちろん、ミルクなし、砂糖なしのブラックだ。
中庭は、職員室に近いこともあり、人通りの少ない一角だ。あわただしい学校のなかで、ここだけはゆっくり時間が過ぎていく。
私はケータイを取り出して、『天使の恋愛ノウハウ』を表示した。恋愛テクニック満載のサイトだが、よくよく読むと実行できそうなものはそんなにない。
『あなたが電車通学をしているなら、電車の中はチャンスです』
そんなのムリ。沢田くんは電車通学だけど、私は送迎してもらっている。
『意中の男性を下僕にするためには、弱みを握るのもいい方法です。弱みを握るためには電車の中で……』
かなり無茶な方法だが、使えそうな気がした。
——でも、私に電車通学ができるかしら。ナカムラが心配して、ついて来るんじゃないのかな。
ケータイの液晶画面を見ながら考えこんでいたときのことだった。
「一ノ瀬さん」
「きゃっ!」
私はびっくりして立ち上がってしまった。膝の上のからっぽのランチボックスが落ちて、からんと乾いた音を立てる。
沢田くんだった。さっき、あんなことがあったばかりなのに、いつもと同じおだやかな顔をしている。彼がまとうほんわかとした雰囲気が、お腹いっぱいのクマのようで、とてもかわいい。
「そ、そんなに驚かなくても……ご、ごめん。話し掛けたの、まずかった?」
沢田くんは、落ちたランチボックスを拾うと、私の横のベンチにそっと置いた。怒っている様子はない。
沢田くんは落ち着いているのに、動揺しまくっている私が恥ずかしい。
「まずくないわ。私の屋敷の料理人は、おいしいサンドイッチを作るのよ。なにか用事!?」
「そこの渡り廊下にリボンが落ちてたんで、こっちかなと思ったんだ」
沢田くんは、指先でリボンを持ち上げてみせた。
ツインテールの結び目のところに手をやると、たしかにひとつリボンがない。
「あ、ありがとう」
「それとこれ」
目の前にハンカチが差し出された。拾う、拾わないで沢田くんといさかいを起こしたハンカチだ。
——沢田くん、拾ってくれてたんだ……。
てっきりそのままにして歩き去ってしまったのだと思っていた。
「いい匂いがするんでびっくりした。アイロン掛けたのはメイドさん?」
「私が……」
「へえ、そうなんだ」
沢田くんを下僕にする小道具だから、お気にいりのハンカチにコロンを振り、自分でアイロンをかけた。
そう、私は、綿密に準備した。ノウハウを熟読してセリフを暗記し、練習をした。なのに、どうしてこう、予定通りに行かないのだろう。
体重だって成績だってスポーツだって、私が本気で取り組んで、うまくいかなかったことは無かったのに……。
私はこわごわと手を伸ばして、ハンカチとリボンを受け取った。指先が触れ合ったが、嫌悪感は感じない。男性にうっかり触れてしまったとき、いつもならゾクッとくる戦慄が身体に走り、不快感をもてあますのに、沢田くんだとなぜか平気だ。ぜんぜん息苦しくならないのだ。
「沢田くんって、園芸部?」
「ううん。帰宅部。なんで?」
「花壇の花に水をあげてたから」
「ああ、あれは、誰も水をやらなくてかわいそうだったからだよ」
私も気づいていた。土が乾き、花たちがしおれていた。だけど、私は水をあげることができなかった。
じょうろを探して園芸部のクラブボックスを覗いたとき『一ノ瀬さん園芸部に入るのかしら。お嬢様なのにね』と誰かがささやいた声が聞こえてきたからだ。私は何もせずに立ち去った。
でも、なんとなくうしろめたくて、ずっと気にしていた。沢田くんが水を撒いているのを見たときは、肩の荷が降りた気分になった。
「でも、毎朝よね」
「毎朝じゃないよ。忘れるときもあるし。そういうときは夕方に水やってるんだ。昨日も、それで遅くなったんだよ」
「ふうん」
会話が途切れた。言いたいことはいっぱいあるのだが、胸がつまって言葉が出ない。
「じゃ」
沢田くんはこれで用事が済んだとばかりにあっさりした様子で歩き去っていった。
「あ、あの……ご、ごめ、んなさい……」
私がおずおずと話し掛けた声は、噴水の水音よりも小さかった。沢田くんの耳に届かなかったのだろう。彼は足を止めることもなく歩いていき、やがて渡り廊下の向こうに消えてしまった。
「あーっ、もう。どうしてこうなるのよっ!!」
私は頭を抱えてうなり声をあげた。なんでもできた私が、沢田くん相手だと調子が狂ってしまう。やはり、何が何でも沢田くんを下僕にしなければいけない。沢田くんの弱みを握ってでも。
私はケータイを取り出し、ウェブサイトにアクセスした。

◆

「うーん」
小鳥愛は、ケータイの液晶画面を見ながら小首を傾げた。くるくるのショートヘアが肩の上でふわふわ揺れる。
「まさか、これをダウンロードするとはね……」
愛はひとりごちた。
人間たちが移動手段として使う電車という乗り物は、天使の彼女にとって息苦しい乗り物だった。

◆

「お嬢様、ほんとうによろしいのですか?」
「だいじょうぶよ。心配しないで。電車ぐらいひとりで乗れます」
「ですが……」
駅に面する車道にリムジンを止め、執事のナカムラと立ち話をしている私を、通勤途中の会社員とＯＬが、物珍しそうに眺めながら通り過ぎていく。
——おい、見ろよ。リムジンだぜ。
——何?　ヤクザ?　ＳＰ?
——お人形さんみたいにかわいい女の子ね。アイドルタレントとその護衛かしら。
通り過ぎていく人たちが物見高く眺めながら、勝手なこ

とをささやいているが、私は聞こえていないフリをした。

私がタレントに見えるとか、ナカムラがヤクザみたいに見えるというのがおもしろく、顔がほころんでしまう。なるほど、ナカムラは、黒い服を着ているし怖い顔をしているから、ヤクザに見えないこともない。

「ナカムラ、お願いがあるの。梨花さんに帰っていただくように言って貰えないかしら」

私の背後で、カットソーとジーンズの女性がピクッとしたのが気配でわかった。

「お嬢様、失礼致しました！」

梨花さんが、私に向かって勢い良くおじぎをする。私は振り返り、メイドさんをねぎらった。

「よくってよ。頭を上げてくださいね」

梨花さんは、髪をほどき、メガネをかけていた。カットソーとジーンズ、ショルダーバッグに運動靴という軽装だ。私の付き添いをするために準備をしたらしい。一日利用パスまで手に持っている。

お屋敷にいるときの梨花さんは、しとやかなメイドさんなのに、私服の梨花さんは、通学途中の女子大生みたいにおきゃんに見える。

「失礼致しました。指示をしたのは私です」

ナカムラが恐縮して謝罪をした。私は鷹揚に笑い、使用人たちをねぎらった。

「よくってよ。心遣い、受け取っておきます」

「お嬢様、よくお気づきになられましたね。私、変装しましたのに」

「あなたがたは、立場こそ使用人ですけど、信頼している特別な方たちです。主人の私が梨花さんを気づかなかったらおかしいわ」

ナカムラと梨花さんが息を呑んで、顔を見合わせた。私は言葉を続けた。

「私をひとりで行かせてくださいね」

「お嬢様、もしも何かありましたら、ケータイに電話をください。このナカムラ、命に替えてもお嬢様を助けに参ります」

黒服の執事は、死地に赴く兵士を送り出す母親のような表情で私を見た。梨花さんも、不安そうな顔をして、胸の前で両手を組み合わせている。

「みなさん、おおげさよ。ただの電車じゃないの。私、ちゃんと練習したのよ。ナカムラだって知ってるでしょう？」

先週の日曜、ナカムラについてもらって、電車通学する練習をした。どこで切符を買うのか、どうやって改札に切符を入れるのか、どのホームから電車に乗るか、私は全部覚えている。

「ですが、お嬢様、ラッシュ時でもありますので」

「それは聞いています。だいじょうぶよ。髪のリボンも、ほどけないようにクリップにしたのよ」

リボン風のデザインのヘアクリップは、洗濯ばさみみたいに髪を挟むタイプだから、かんたんには落ちないようになっている。通勤ラッシュだって平気だ。

そのとき私の視界を、見慣れた後ろ姿が横切った。沢田くんだ。リムジンと私を見て、妙な顔をしながら通り過ぎていく。

私と沢田くんの視線が、ほんの一瞬交錯した。

胸の奥がキュンと疼き、身体がぶるっと震えてしまう。

「じゃあ、行ってきますね」

「お気をつけて、お嬢様」

「行ってらっしゃいませ。お嬢様」

私は使用人たちに鷹揚に頷きながらも、リングに上がるボクサーのように緊張して、地下鉄の階段を下りていく。

私は知らなかったのだ。朝七時四十五分の通勤電車が、どれほど過酷な戦場であるかということを……。

＊◆＊

「えー、やだなぁ……。私も乗るの……」

小鳥愛は人混みを見て眉をひそめた。

「やめちゃおうかなぁ……」

誘惑が頭の中をよぎるが、意志の力で追い払う。魂の確認は、愛しかできない仕事なのだ。

彼女は、制服のポケットから弓矢を出して、爪楊枝ほどの矢をつがえる。人間には見えない小さな弓は人混みを避けて飛んでいき、一ノ瀬ありさの背中に当たって消滅した。

＊◆＊

——な、なんなの。これ？

私は驚いて立ち止まった。通学と通勤客だ。それはわかる。ＯＬと会社員、それにセーラー服と詰め襟の高校生。誰も彼もが修行僧のように険しい表情を浮かべて、ロボットみたいに足を運んでいる。軍隊の行進のようでちょっと怖い。日曜に練習したときと、ぜんぜん違い、殺気立った雰囲気に緊張する。

チッ、と舌打ちの音がした。階段の真ん中で立ち尽くしている私が邪魔だったらしい。ふと気づくと、私を避けて歩く人たちが、非難の視線を投げかけている。

「あ、ご、ごめんなさい」

私は勇気をふりしぼって足を踏み出した。人波に押されるようにして改札の横の自動販売機へと移動する。

——えっと、まず、切符を買うのね。自販機にお金を入れて……と。

財布からコインを出そうとしてもたもたしていたら、誰かの肘が当たり、フタを開けたままの財布が落ちた。小銭が床に散乱する。

「きゃっ」

私はあわててしゃがみこみ、お金と財布を拾い集める。ローファーと革靴、パンプスと運動靴が行き交い、指が踏まれそうで怖い。

——梨花さんみたいに一日券を買っておけばよかったわ。どうしよう、沢田くんを見失っちゃう。やだもう、どうしてお金を入れるところってこんなに小さいのよっ。

あせっているせいか何度もコインを取り落とす。なんとか切符を買うことに成功し、冷や汗をかきながら改札に向かう。

私の下げている学生カバンが人だの柱だのにコッコツ当たり、少しでも気を許すとカバンが持って行かれそうだ。

——あ、いた。沢田くんだ。

改札の向こうに、沢田くんがいた。人混みの中でもはっきりわかる。

背が特別高いわけではないのだが、彼の周囲だけが切り取られたようにくっきりと浮かび上がって見える。沢田くんは忘れ物を思い出したように振り返った。私はついつい首をすくめた。

——これが改札だから、ここのところに切符を通して……あ、出てきた。この切符を取るのね。えっと。一番線はこっちだから……。

一番線のある右側へ行こうとするのに、あとからあとから湧いてくる人波に押され、思うように右側に行けない。

学生カバンが引っぱられ、身体が左へと流れてしまう。沢田くんの姿はもうどこにもない。
「きゃっ。や、やだっ」
私はもう、緊張とあせりで汗だくだ。一番線ホームがどんどん遠ざかっていく。まさしく人波だ。波にさらされて沖に流され溺死してしまう。頼みの綱はケータイだが、そのケータイをカバンから取り出すことさえできない。
「た、す、け、て〜」
私は、溺れた人がするように手を伸ばした。
その手を誰かがつかみ、ぐっと引っぱった。
「きゃあっ」
誰かの胸に倒れこむ。
「一ノ瀬さん。改札は右だよ」
「えっ？」
沢田くんだった。さっき見失ってしまったはずの同級生に、抱き締められた驚きに目を見張る。
「一番線に行く人は、右手改札を使うんだよ。一ノ瀬さんがさっき使った改札はいちばん左。四番線に行く人が使う改札なんだ」
「そ、そんなローカルルール、私が知ってるわけないじゃないっ‼」
沢田くんに逢えた安堵と、抱き寄せられている緊張で身体が震え、声がうわずる。
「離してくださらないかしらっ‼」
「わ、ご、ごめんっ！」
沢田くんはびっくりしたように腕をほどき、飛び退いた。沢田くんの頬がみるみるうちに赤くなっていく。私も顔が赤くなってしまい、沢田くんと二人しておろおろした。
気を取り直した沢田くんは、私の背中を押すようにして壁際へと案内した。
「とにかくこっち。エレベーターがあるから」
「知らなかったわ」
「うん。車椅子の人とか、困っている人が優先なんだけど、一ノ瀬さん、困ってるもんね」
沢田くんは丸い笑顔を浮かべた。目が細くなり、ちょっとかわいい。
「悪かったわねッ！」
私はつんとそっぽを向いた。頬が熱い。制服の下はもう、汗びっしょりだ。
二人してエレベーターに乗り、ホームに降りたつ。
私は目の前に展開される光景を見て、あっけに取られた。
「わぁ……映画みたい……」
ちょうど電車がやってきたところで、行列をつくっていた会社員やOL、学生たちが整然と乗車していく。規律正しい動きに感心する。
反対側の線路にも電車が来た。通学通勤客たちが乗りこんだ電車は、ビルビルと音を立てながら発車していく。
たくさんの人が吸いこまれるのに、あとからあとから人が湧き出し、ホームの人口密度は少しも減らない。こんなにたくさんの人を見たのは、生まれてはじめてだ。
「なにをのんびりしたことを言ってるんだよ。あれに乗るんだよ」
「そ、そうね」
私は、沢田くんの手をきゅっと握った。沢田くんが「え？」と声をあげ、私の顔を覗きこんでくる。不安そうな表情を浮かべてしまったことに気づき、つんと顎をあげ、表情を繕う。沢田くんがふっと笑い、私の手を握り返してくる。
「行こう！」
「ええっ」
人混みの中を歩き、行列の最後尾についた。二人で並び、電車を待つ。話したいことがたくさんあったはずなのに、何をどう言えばいいのかわからない。
「来たよ。電車」
「えっ？ もうなの？」
日曜に練習したときに比べると、びっくりするほどの早さで次の列車がやってきた。轟音を伴いながらホームに滑りこんできた電車が目の前でするするとドアを開く。
「人波にさからわないで、皆に合わせるようにするんだ」
沢田くんがアドバイスをしてくれる。私はおそるおそる人波に合わせて歩き、電車に乗った。
周囲に人の壁ができるが、通勤客たちは驚くほどの我慢強さで混雑に耐えている。
「混んでるのね」
「そうでもないよ。ラッシュがいちばんひどいのはあと二本遅い電車なんだ。ま、その電車に乗るときって、遅刻だけどね」
「そうなのね」
沢田くんに密着して、心臓のどきどきが納まらない。私は手探りでサイトにあった『彼の弱みを握る方法』を実行する。さいわい、沢田くんとつないでいる手は左なのでなんとかなる。
ドアが締まり、電車がガタンと音を立てて動き出す。
「揺れるからね」
「きゃあっ」
人垣が私に向かって押し寄せてきた。背中を押され、沢田くんに抱きつくかたちになった。
沢田くんは思っていたよりも背が高い。彼の胸に頬が密着する。恥ずかしくてモゾモゾするが、会社員の背中とOLのお尻に押されて、抱擁をほどくことができない。
「でも、急にどうしたの？ 駅にいるのを見てびっくりしたよ」
「うっ」
「いつもは車で送り迎えしてもらってるんだよね？」
「え、えっと……そう、社会科見学よっ！」
通勤客たちは静かなもので、文庫本やケータイ、新聞に目を落としながら、列車の振動に身体を預けている。しわぶきひとつ聞こえてこない。こんなにもたくさんの人がいるというのに、二人きりのように思えてくる。
電車が駅に到着し、人を吐き出し、また吸いこんで出発する。
「そうだ。僕、一ノ瀬さんに謝らなくちゃいけないことがあるんだ」
「なにかしら？」
沢田くんはつないでいた手を外すと、胸ポケットから写真を出して私に差し出した。
「これ、返すよ」
私は右手で受け取った。
私の写真だった。
心臓がどきんと大きな音を立てる。教室に忘れた中学時代の私の写真。別人に見えるはずだった。私だとわかる人は誰もいない。そう思いこんでいた。
「ど、どうして？」
——どうして私だってわかったの？
そう聞いたつもりだったのだが、沢田くんは、どうして写真を持っていったの？ と詰問していると思ったらしい。おどおどと言い訳をした。
「そ、その、一ノ瀬さんの写真、欲しかったんだ」
顔がかぁっと赤くなった。
沢田くんも顔を赤くしている。
写真が欲しいなんて、それはつまり……。
「これが私だってよくわかったわね」
「そりゃわかるよ。同じ顔だし。目元の気の強そうなところとか、今とぜんぜん同じじゃん」
「ブスデブでしょ？」
私は吐き捨てる口調で言った。
「えっ？ どうして？ かわいいじゃないかよ」
私は沢田くんの顔をじっと見た。照れくさそうに目を逸らしているが、からかっているわけではなさそうだ。頬と目尻が赤く染まり、ちょっとかわいい。
「私ね、中学のとき、太ってたの。ダイエットして十五キロ落としたのよ」
「十五キロ？ すごいね……」
「ぜんぜん平気よ。……貧血と栄養失調で、二回ほど入院したけど」
「そこまでして？ 太ってても、痩せてても、一ノ瀬さんは一ノ瀬さんなのに……でも、がんばったもんだね」
私は息を呑んだ。沢田くんの言葉が、心にゆっくり染みていく。それははちみつのように甘く、ホットミルクのように温かかった。
誰かに言って欲しかった。太っていても痩せていても、私は私だと。がんばったね、綺麗になったねと、誰かに認めて欲しかった。使用人ではない誰かに言って欲しかった。
望んでいながら手に入らなかった言葉を、沢田くんから思いがけずもらってしまい、瞳がうるっとなった。胸の奥が熱くなり、泣きそうになったが、意志の力で押し殺す。
私の表情の変化を敏感に感じ取ったらしい沢田くんが、心配そうに問いかける。
「あ、気を悪くした？ ごめんよ」
「別に謝ってもらわなくてもよくってよっ」
私は写真をセーラー服の胸ポケットに入れると、そっと彼に抱きついた。頬をモフモフして沢田くんになつく。
沢田くんが照れくさそうに息を呑み、さっきつないでいた手を私の背中に回した。まるで抱き合っているみたいだ。彼の体温と体臭が制服越しに伝わってきた。沢田くんの体臭がさわやかでなごんでしまう。
——このまま電車が永久に止まらなかったらいいのに。
電車はレールの切れ目を拾いながら、心地よいリズムを刻んでいる。まったりした気分の中で、私はすっかり忘れてしまっていたのだ。電車に乗るなり沢田くんに仕掛けたヘアクリップのことを……。

◆

「やったぁっ‼」
小鳥愛は、小さな握り拳をつくって前後に振った。
活性化していた恋愛不全ウイルスの緑色は、今はもう綺

麗さっぱり消え失せた。一ノ瀬ありさのハートは、綺麗なピンクに戻っている。

電車が揺れるたびに人間たちが押し寄せてきてつぶされそうになるが、愛は仕事を終えた満足感で笑み崩れていた。

あとは確認するだけ。ありさが、探している魂かどうか……。少しばかり憂鬱だが、天使の愛にしかできないことだ。

＊◆＊

電車がスピードをおとしはじめた。アナウンスが流れ、もうすぐ高校のある香月駅であることを伝えてきた。混雑から解放される乗客たちの間に、ほっとした気配が漂う。私は名残惜しい気分で抱擁をほどき、彼の前へと移動する。だけど、彼に向かって伸ばした手はしっかりとつないでいる。

なんとなく照れくさくなり、顔を伏せてしまう。ツインテールのひと房が顔にかかる。じゃまっけな髪を払った瞬間、ヘアクリップのことを思い出した。さーっと顔が青くなる。

――あっ、私、クリップを……。は、外さなくちゃっ……。大変なことになっちゃうっ！

電車がガタンと大きく揺れた。沢田くんがつり革をつかもうとして左手を上にあげる。その瞬間、私のスカートがぱーっとめくりあがった。

「きゃーっ!!」

「えっ⁉ えええっ？ な、なんでっ？ ぼ、僕、な、何もやってないっ！ ご、ごめんよっ。一ノ瀬さんっ!!」

「きゃあきゃあきゃあっ!!」

私はあわててスカートを押さえ、嬌声をあげてかぶりを振った。大騒ぎをしているにもかかわらず、乗客たちは我関せずと今まさに開いたドアに向かい下車していく。私たちも乗客たちに押し出されてしまった。

通勤客を吐き出した地下鉄は、賑やかな発車音を立てながら、しずしずと走り去っていった。

私と沢田くんは、乗客がつくる列と列とのあいだに立って向かい合った。恥ずかしくて目を伏せてしまう。

――やだもう。沢田くんの顔、見られないよ。パンツ、もろに見られただろうなぁ。スカートめくりだけのつもりだったのに。

「ごめんっ！ 僕が悪いっ！ 許してっ!!」

沢田くんは私に向かって潔く頭を下げた。キュンと胸が甘く疼くが、私は腕組みをすると、ツンと顎をあげた。

「許さない」

「えっ？」

「だって、君、私のスカートをめくったのよっ⁉ 私のパンツ、見たでしょっ⁉」

「う、うん。み、見ました。ごめん」

「私の下僕になるって誓ったら許してあげるっ」

「下僕って、何をするの？ 僕、リムジンの運転なんてできないし……」

「もう、何を当たり前のこと言ってるのよっ！ 運転は執事のナカムラがやるわよっ」

「だったら、僕、何をしたらいいんだろう？」

「私と一緒にお茶を飲んだり、映画を観たり、お昼を食べたり、宿題をしたり、手をつないで登校したり、遊園地で遊んだりするのよっ!!」

「……それって、恋人って言うんじゃない？」

――恋人ぉっ⁉

意外すぎる言葉を聞いて、私は思考停止状態に陥ってしまった。

青天の霹靂、棚からぼた餅、いや違う。なんて言えばいいのだろう。心の底でそれを望みながら、気づかずにいた願望を叶えてもらったような、自分でさえ忘れていた誕生日にプレゼントをもらったような、そんな気分。

「そ、そうかも……」

――あ、そうかぁ。私、沢田くん、好きだったんだ……。

頬が熱い。耳が熱い。うれしさと晴れやかさと驚きで、心臓がドクンドクンと鼓動を刻む。私はもう、うなじまで真っ赤になっていることだろう。

「そうかぁ。なんか妙にからんでくるなと思ってたけど、そうだったのかぁ……あれ？ でも、婚約者がいるって聞いたけど？」

「そんなのいないわ。ウワサだけよ」

「僕の何が良かったの？」

「言えないわ……」

私は恥じらってかぶりを振った。

沢田くんは、私を見付けてくれた。痩せて綺麗になった私ではなく、中学のときの私をかわいいと言ってくれた。ずっと欲しかった言葉を私にくれた。

「い、いつから？」

「さ、最近、よ」

恋をしたのは、きっとあのとき。

私がつまらない自意識であげられなかった水を、沢田くんがしおれた花にあげたとき。あのときに恋をしたのだ。

「なんか信じられないよ……。ほ、本当に僕でいいの？」

沢田くんは片手をあげ、ポリポリと頭をかいた。詰め襟の袖に、リボンつきのクリップがついていることに気がついた。

『彼の弱みをつかむには、彼にあなたを痴漢させてしまいましょう。通学電車で彼の横に立ち、あなたのスカートの端と彼の袖をクリップで止めます。彼が腕をあげた拍子にスカートがめくりあがります。クリップは外れますから、あなたがやったという証拠は残りません』

――クリップ、外れなかったのね。

私はそっと手を伸ばし、証拠物件を外すと、さりげない仕草で髪に戻した。

沢田くんは、あれ、と言うような顔をして、私の髪と自分の手首を見比べた。

――気がついたのかな？

昼休み、一緒にお弁当を食べながら問いただそう。いや、ダメだ。沢田くんと一緒にすごすステキな時間を、つまらないことで消費したくない。

彼も同じ気持ちだったのか、知らないフリをすることに決めたらしく、私を見てくすりと笑う。

「行こうっ！」

私は沢田くんと手をつないで歩き出した。

＊◆＊

通勤電車の混雑によろよろになった小鳥愛の前を、お嬢様と普通の男子高校生が弾むような足取りで歩いていく。ウイルスが除去できて全貌が見えたありさの魂は、愛が探していた魂ではなかった。

「よかったぁ……っ」

仕事を終えた満足感と達成感、それに安堵感がないまぜになって襲ってきた。

――一ノ瀬さんが、例の魂じゃなくてよかった。

――殺・さ・な・く・て済んでよかった……。

愛は満足そうに笑いながら、乱れた髪をそっと直した。

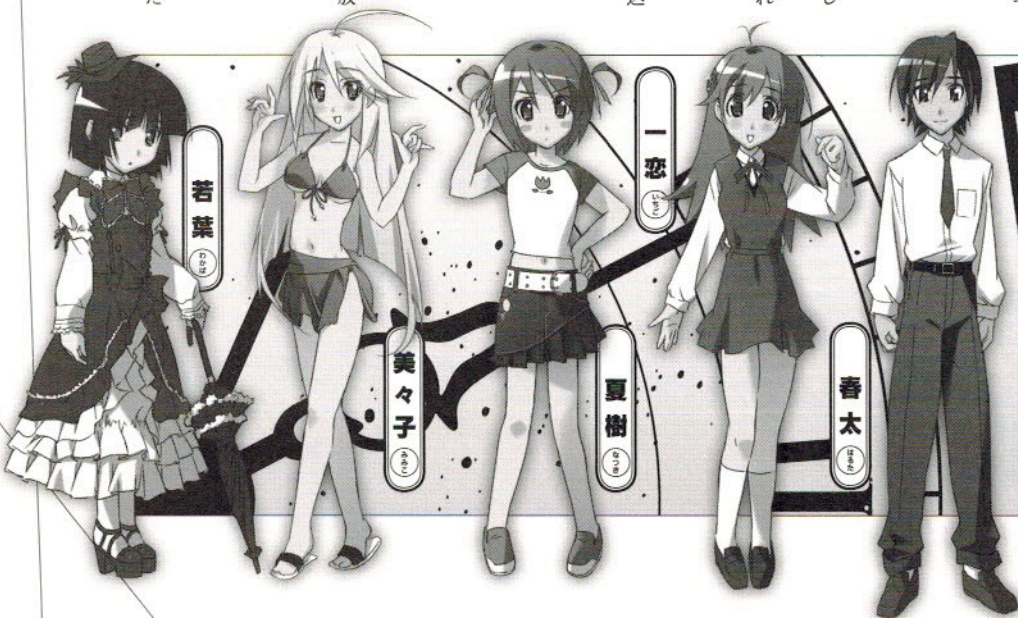
――つづく――

今度の魔女は
優しくて慎み深いメイドさん？
ICHIGO SUIKODEN
いちご水滸伝
第4回
著 あすか正太
絵 成瀬裕司

メイドさんがやって来た

「ああ春太！　我が心の友よ！　今日ほどお前が輝いて見えたことはない!!」
「はいはい」
放課後である。僕の家である。
迫る中間テストに備えて、嬉彦がノートを借りに来たのだ。
「で、嬉彦はどの教科のノートをコピーしたいんだ?」
「全部っ」
「おい」
「いーだろ、ノートのコピーなんて減るもんじゃないしさ」
「全部貸したら、僕の勉強時間が減るだろ」
「そんなこと言わないでさ、頼むよ、な」
「しょうがないなぁ」
友達に頼まれると、嫌とは言えなくなる。そういう人間は、僕だけではないはずだ。
「ん?」
嬉彦は言葉を止めた。
「なんだ、この枕?」
きょとんとした声で、嬉彦は続けて。
「花柄にひらひらのフリルなんて、春太、お前、いつの間に少女趣味に……」
「違うよ、それは美々子の……」
言いかけて、僕はハッと口をつぐんだ。
「なんでもない」
「おい春太、今、なんて言った?」
や、やばい。
「妹の夏樹が。最近、甘えん坊で……」
「ほう、添い寝して欲しいと」
「そうそう、そうなんだよ。よく分かったね」
「お前の心の友だからな」
「さすが！　心の友！」
「だから、お前がウソをついていることも分かる」
「な、なんのことかなあ?」
にやり、と嬉彦は笑って。
「……春太、枕が４つぁあるのはどういうことなんだ?」
僕はすべてを話すことにした……。
「なにィ!!」
嬉彦は親の仇を見るような目を僕に向けた。
「毎晩、添い寝だと……、なんて悩ましい！　というか羨ましい！　羨ましすぎる!!」
「嬉彦ならそう言うと思ったけど……」
僕的には『嬉しい！』よりも『大変！』なんだけど、言えば余計に『贅沢モノめ！』とか言われそうな予感をひしひしと感じたので、黙っておく。
「なあ、春太」
「してないよ」
「ん?」
「どーせ『もう、エッチしたのか?』とか言うんだろ?」
おいおい、と嬉彦は笑った。
「オレをみくびらないでくれよ、春太クン。何年の付き合いだ?　これでもオレはお前のことを誰よりも理解しているつもりなんだぜ、心の友よ」
「心の友、か……」
「そう、心の友だ」
「ごめん嬉彦。お前のこと、勘違いしていたよ。で、何が言いたかったんだ?」
「春太、妹に手を出すのは犯罪だからな」
「…………」
心の友に、僕はそういう人間だと理解されているみたいだった。
嫌な心の友だった。
「はっはっは、冗談だ。心の友よ」
目は笑っていなかったが。
「確かに一恋ちゃんか、美々子ちゃんか、どっちとエッチすればいいか、困るよなぁ」
「そんなことで困っていたりはしないんだけど……」
「欲求不満になるしな、分かるよ」
「僕の話、聞いてる!?」
「そんなお前にいいものをやろう」
嬉彦は鞄の中に手をやり、１冊の漫画を取り出した。
メイドの格好をした女の子が、エッチなことをされている表紙の本。
18歳以下は読んではいけない代物。
つまり、そういう漫画だった。
「……嬉彦ぉ。お前、いつも、こんなの学校に持ち込んでいるのかぁ?」
「惚れてもいいぞ」
「意味わかんないよ」
「他にもある」
「何冊も持ち込んでるのか!?」
「嫁を依怙贔屓してはいかんだろう」
ずいぶんと携帯性に優れた嫁だった。
「うふふ、どいつもこいつも可愛いすぎて困るぜ」
「学生鞄にそんな本しか入れてない、お前の自由奔放さに僕は困るよ……」
「よせやい、褒めるな」
「褒めてないったら！」
「貸してやる」
「え、いいよ」
「お前のノート借りるからさ、鞄を軽くしたいんだよ」
「大事な嫁じゃなかったのか!?」

前回のあらすじ

家が隣同士の春太と一恋は、と～っても仲の良い幼なじみ。昼も夜もどこでもいっしょだが、一恋が天然のためか恋愛関係には至っていなかった。そんなある日、魔術師だという永遠子先輩と出会った一恋は、彼女のもつ真書・グリモアと接触。その魔力で、一恋の「幼さ・素直さ」を具現化した分身・夏樹が生まれてしまう。さらに「愛情・一途さ」を受け継ぐ美々子、「思い出」が具現化した若葉まで現れて……。「グリモアの魔女」である彼女たちは、その万能の能力を使い、春太の妹として居候を決め込むのだった。

嬉彦は高校生が読んではいけない本を押しつけると、空いた鞄に僕のノートを詰めて去っていった。
「いらないってのに……」
本を見つめる。
「本当にいらないってのに……」
18歳未満は見てはいけない本なんだから。

それはそれとして、次の日に事件は起きた。
ぴんぽーん。
「誰だろ？」
玄関の呼び鈴が鳴った。
学校も終わって一恋と一緒に帰宅して、芸能人の仕事を終えた美々子さんもやってきて、リビングでのんびりしていた時のことだ。
「は、初めましてっ！」
玄関を開けたら、メイドさんが立っていた。
「うわっ」
僕がびっくりしたのは、彼女が可愛らしすぎたからだ。
楚々として、たおやか。
可憐にして、清純。
そんな言葉がぴったりの女の子だった。
僕と目があった途端、彼女は、紅葉が散るように頬を朱で染めて。
「ゆ、結奈と申しますっ。は、春太さんのお世話をするために、やって参りましたっ」
ムッ、目をしかめたのは美々子さんだ。
「ウチは間に合っていますから」
パタンと、扉を閉めた。
「わ、私、新聞じゃありませーん」
涙声が聞こえてきた。
放っておけなくなって、僕は扉を開け直した。
「わ、浮気だ」と、美々子さんがムクれる。
「話も聞かずに帰すのは可哀想だろ」
「そうですよ、美々子ちゃん」
一恋が間に入ってくれた。
「悪いことしそうな人には見えませんし」
「だから危険なんだってば～！」
「それがいーんじゃない」
今度は夏樹が割って入る。
「お兄ちゃんが、こっから七転八倒していくのが面白いんだよ」
「面白いのか!?　お兄ちゃんが困るのがそんなに面白いのか!?」
「だって、お兄ちゃん、七転八倒してる時のほうが面白がってるみたいなんだもん」
「面白がってなんかないっ！」
「顔が面白くなるんだもーん」
「…………」
実に、子供らしい理由だった。
と、隣で美々子さんが不満の声をあげた。
「うわーん、春太が浮気するよ～」
「決めつけられてるし！」
僕は頭を抱えた。
「……す、すみません。私、ご迷惑だったでしょうか？」
メイドの結奈さんは困った顔をして、おろおろとするばかりだ。
「お姉ちゃん」
と、両手にガンプラを持った若葉が現れた。
「お姉ちゃん。孫権ガンダムと劉備ガンダム、どっちのガンダムが好き……？」
すまん、若葉よ。
それで何が分かるというんだ……？
「え、ええと……」
素人目には、うり二つとしか思えないSDガンダムを前に、結奈さんは笑顔で困り果てた。
「は、春太さん……」
助けを求めるような目を、僕に向けてきた。
「ごめん、僕にも分からないんだ……」
すると、美々子さんが。
「ライバル増えるの、はんたーい！」
「ライバルだなんてとんでもないです！」
結奈さんは両手を左右に振りながら、恐縮して。
「ただ、春太さまのお世話がしたいだけで」
「ホントぉ～？」
「ホントですっ！」
「じゃ、美々子さんチェック」
美々子さんは人差し指をピンと立てると、
つんっ、と結奈の胸をつついた。
たゆん……。
美々子のさん人差し指が第2関節……いや、第3関節までめりこむぐらいのバストだった。
「ひあっ」
つん、つつつん。
ぽよん、ぽよよん……。
波打つように、結奈さんの胸が揺れる。
「うわ、この弾力！　ちょー胸あるよ」
見てはいけない気がして、僕は目を背けた。
「あん、や、やめて下さい……、ぁ……」
声だけが聞こえる。
余計に淫猥に聞こえて、困った。
「エッチなカラダの子は、立ち入り禁止！」
「ふえええっ、そんなっ!!」
結奈さん、泣きべそだ。
セクハラされた上にダメだしまでされたら、そりゃ泣きたくもなるよな……。
「胸がある子が禁止なんだったら、美々子さんも禁止だろ」
「春太、美々子の胸、大好きなの？」
「えっ、言ってない！」
「やーん、春太ったら、照れちゃって」
美々子さんは照れて赤くなった頬を両手で隠すと、
嬉しそうにはしゃいで。
「もー、かわいい、大好きっ」
ぎゅむっ、と抱きついてきた。
「そんなに大好きなら、特別、触ってもいいんだよ」
なんか僕に対する誤解ばかりが深まってる気がするんだけれど……。今は美々子さんの機嫌が直ったことを優先する。
「今のうちに結奈さん、家にあがりなよ」
「ありがとうございますっ！」
「や、メイドの子は、まだダメ」
「ふええっ」
結奈さんは瞳にみるみると涙を浮かべて。
「私、どうしたらいいのでしょう？」
「胸、ちっちゃくしてきて」
「が、頑張りますっ」

結奈さんは左右の手を自分の胸に当てると、んー、んー、と抑えはじめた。
ただでさえ大きなバストが、押されてひしゃげて、さらに大きく見えてしまう。
「無理だろ……」
「ムチャ言い過ぎだよ、美々子さん」
「美々子は悪い魔女を警戒してるのーっ」
「悪い魔女？」
「前に言ったでしょ？　春太のことを狙ってる悪い魔女がいるって。その娘、手先かも」
「ち、違いますっ！　私はただの、道ばたに転がっていてもおかしくないぐらい平凡で、ありきたりな魔女です」
「魔女が道ばたに転がってる段階で、ありきたりじゃないだろ……」
「無害で安全なメイド魔女ですっ」
「メイド魔女って……」
魔女か、メイドか。
普通、どっちか一つだろう。
どんなモンスター融合だ。
と、隣にいた夏樹が。
「どっちかというと美々子お姉ちゃんのしてることのほうが悪の手先っぽいよ」
「美々子は春太が大好きなだけだもんっ！」
「私も春太さんの味方です」
「裏切り者はみんな、そう言うのよ」
「信じて下さいっ、なんでもやります！」
「じゃ、回れ右してサヨナラして」
「はいっ」
くるっ、と結奈さんは言われるままに背を向けると、すたすたと歩き出した。
数秒後。
「って、違います～～～っ」
やっと気付いたか。
「美々子さん、この子、悪い子じゃないと思うな」
僕がかばうと、結奈さんは暗闇に光を見つけたように瞳を輝かせて。
「春太さんに信じてもらえて、結奈、感激ですっ」
「悪い子なら、もっと頭がいいはずだよ、美々子さん」
「それもそうね」
「す、すみません………」
しゅんと肩をすくめると、結奈さんは落ち込むように小さくなった。
「魔女として生まれたばかりで、世の中のこと、何にも知らないんです。犬小屋でもいいですから置いて下さいっ」
「犬小屋……、犬耳つけたメイドさん……」
もわもわと夏樹は頭の中で想像をふくらましだした。
「かわいいかも？　夏樹は賛成だよっ」
「犬小屋ですか。分かりましたっ！」
や、そうじゃなくて。
「普通に住んでいいよ、結奈さん」
「春太、賛成するの⁉」
「大丈夫だよ、結奈さんは」
「美々子は春太が浮気しないか心配なのっ！」
「僕、そんなに信用ないの⁉」
「こんなおっぱいだよ？」
と、美々子は結奈の胸をまたつついた。
ぽよんぽよん。
「ひゃっ。や、やめて下さい……」
「こんなに揺れるんだよ？」
ぽよん、ぽよん。
「あ、あんっ。先端はやめてください」
ごめんなさい。正直、たまりません。
目のやり場に困った僕は、2人から目をそむけながら、訴えた。
「とにかくっ、人目に付くのもナンだし、家に入ってもらおうよ」
「そうだよ、美々子ちゃん、わたしもそうしたほうがいいと思う」
助け船を出すように、一恋が賛成してくれた。
「一恋は春太が悪い魔女に誘拐されないか、心配じゃないのぉ？」
「そ、それは……」
途端、一恋は黙りこくった。
見ているこっちが、びっくりするぐらいの狼狽を一恋は顔いっぱいに見せて、しどろもどろになりながら。
「わ、悪い子じゃなさそうだし……」
「あやしーなぁ、一恋、何か、隠してない？」
「か、隠してないよ……」
「美々子さんが僕のこと心配してくれるのは嬉しいけど、美々子さんだって、最初、身の潔白を証明できないうちから疑われるのは嫌だったろ？」
「それはそうだけどぉ～」
むー、と美々子さんは口を曲げる。
まだ納得しきってない様子だ。仕方ない。ここは、機嫌をとって……。
「じゃ、今度の日曜日、遊びに行こう」
「デート‼　うん、分かった！」
美々子さんは結奈さんからあっさり指を離した。
ぽよん……。
圧迫から解放されても、しばらくは余震の続く、そんな揺れ方を結奈さんはした。
こ、これは……。
記憶から消えそうにも、むしろ夢にまで出てきそうな、罪深い光景だった。
じとーっと。
鋭い、美々子の視線が。
「春太……」
「だ、大丈夫だよっ！」
僕は結奈さんに向き直って。
「ちょっと賑やかな家だけど、よろしく」
「はいっ、頑張りますっ！」
うなづく結奈さんは、まぶしいぐらいの笑顔を僕に向けてくれた。

結奈さんの作ったごはんは、絶品だった。
「ご飯って、こんなに美味しく炊けるんだ」
「ほ、褒めすぎです……」
「本当だよ、まるで僕の好みを知っていたみたい」
「明日から、もっと頑張りますね」
恐縮しながらも、結奈さんは嬉しそうに笑みを浮かべる。
「じゃ、僕は部屋に」
「あーっ、美々子も行くっ」
「一緒に勉強する？」
「……夏樹とゲームでもしよっと」
「夏樹、美々子さんのお守りを頼むな」
「あーい☆」
「えっ、美々子がお守りされるほうなのっ⁉」
僕は笑って席を立つ。
「お部屋にお茶を持っていきますね」
いそいそと台所に消えていく結奈さん。
絵に描いたような一家団欒だった。
……むろん。
こんなことでお話が一件落着になると思っていた僕は、やっぱり度を超えたお人好しということになるのだろう。うう。

自分の部屋に戻った僕は、明日の学校の準備をしようと、あるものを鞄に詰めようとした。
「……ん、どこいったんだ？」
嬉彦に押しつけられた漫画が、ない。
「おかしいな……」
いくつかの隠し場所を探してみた。
引き出しの中とか、ベッドの下とか。
コンコン、とノックの音。
「お茶、お持ちしました」
「ちょ、ちょっと待って！」
僕は慌てて、ベッドの上に座り込んだ。
カチャっ、と扉を開けて、結奈さんが入ってくる。
「ど……どうしたんですか？」
「な、なんでもないよ」
あはは、と誤魔化す僕。
「机にお茶を置いておきますね」
「ありがとう、来た早々に色々としてもらっちゃって」
「いいえっ、こちらこそ」
結奈さんは両手を左右に振りながら。
「春太さんのお世話をすることが出来て、私のほうこそ幸せですっ」
「もっと気楽にしていいんだよ」
「私はメイド魔女ですから」
魔女、か。
これまでのパターンからいって、魔女ってことは一恋の分身ということになる。
生み出すきっかけを与えたのは、僕だ。
けど、思い当たる節がまったくないのだ。

「す、すみません……。私が覚えていればよかったのですけれど……」
「ううん、きっかけを作ったのは僕なんだから、結奈さんのせいじゃないよ」
「でも、私は生まれてこれてよかったです」
「えっ」
「きっかけはどうあれ、春太さんに望まれて今の私があるのなら、それで充分です」
「…………」
こういうのって。
なんだか、愛の告白みたいで。
僕は何の臆面もなく照れてしまった。
「は、春太さん？」
どきどきは伝染する。
鏡で写したみたいに結奈さんの頬も真っ赤になっていった。
僕たちの間に濃密な空気が流れる。
胸が、くすぐったい。
僕も結奈さんも、互いの顔を見ることすら恥ずかしくなってしまい。
「あはは」「うふふ」
たまらず、2人して笑いあってしまった。
それでも気恥ずかしいのか、先に目をそらしたのは結奈さんのほうだった。
「あ、消しゴムが落ちてますよ」
「えっ」
僕も拾おうと手を伸して。
結奈さんの手と、重なった。
「すみませんっ」
パッと結奈さんが離れる。
「きゃっ」
足下がすべって、結奈さんがよろめいた。
「危ない」
僕は結奈さんを助けようとして、失敗。
一緒にベッドから転げ落ちてしまった。
「うああっ！」
むにゅっ。
そんな感触が手のひらに収まった。
焼きたてのホットケーキみたいにあったかくてフワフワとした感触に、ドキッとなる。
結奈さんの、胸だった。
ブラジャーをしていないのか、薄い生地一枚を挟んで、ふくらみの豊かな感触がじかに伝わってくる。
結奈さんの胸は吸いつくように柔らかく、ぽってりとした重さは大きめの大福のようだった。思わず、柔らかなボールをもみほぐすように指を動かしてしまうと、結奈さんはくすぐったくなったのか、甘い身悶えをしながら、ささやくような声をもらした。
「春太さん、そこは……」
はっ。
何をやっているんだ、僕は。
「ご、ごめんなさいっ！」
我に返った僕は、結奈さんから飛び退くと、低頭平身土下座した。
結奈さんも顔を真っ赤にしながら。
「いいえっ、私のほうこそ、粗末なものを」
「粗末どころか、けっこうなお手前で」
何を言ってるんだ、僕は。
「え、あっ……」
結奈さんは耳たぶまで真っ赤になってしまい。
「お、お茶でもどうですか？」
机に置いたお茶を取ろうとして。
うっかり、こぼしてしまった。
僕のお腹から太腿にかけてが、ぴっちょりと濡れる。
「す、すみませんっ！」
結奈さんはハンカチを取り出す。
「い、いいよ、自分でぬぐうから」
「いいえ、私が」
責任を感じているのか、結奈さんは懸命な顔つきで僕のシャツをぬぐい始めた。
しょうがない。
結奈さんの納得のいくようにしてもらうか。
そう、思った矢先だった。
「そ、そこは……」
結奈さんは濡れた場所をぬぐおうとしているだけだった。
魔女として生まれたばかりの結奈さんは、男のことか、女のことか、何も知らないだけだった。
おへその下に、結奈さんの指先が。
「い、いいから、ここからは僕が」
「これはメイドの仕事です」
ごしごし。ごしごし。
結奈さんは自分の汚名を返上したい一心で、しっとりと濡れた、僕の足の付け根のあたりをこすりはじめた。
あ……、やめて……。
そこには刺激を受けると充血硬化する男性部位があるわけでして……。
僕も精一杯こらえようとしたのだけれど……。
結奈さんは真面目すぎて……。
そんなに懸命にしごかれると……。
「や、うっ……」
男の芯とも言える部分が、血液をふくみながら、むくむくと頭をもたげだしたりするわけで……。
「は、春太さんっ⁉」
あう。
結奈さんは気付いてしまったようだった。
「これは……なんというか、刺激に対する条件反射的な生理反応というか」
「すごい腫れです！　火傷してますっ‼」
「違うっ！」
や、勘違いさせたままのほうがいいのか？
「病院に行きましょう‼」
よくなかった。
「見せてくださいっ！」
「だ、だめっ」
結奈さんは真剣な顔で僕に詰め寄る。
「恥ずかしがってる場合じゃありません！」
「うわっ」
結奈さんは一気に僕の大事なところを丸裸にしてしまった。
「どうしたの、春太っ⁉」
美々子の声だった。
僕の悲鳴を聞きつけて、現れたのだ。
そして、見た。
「きゃーっ！　エッチメイドに春太が襲われてる！夏樹っ！」
「あーい」
「警察に電話よ‼」
「うんっ☆」
「や、やめてくれ～～～～！」
このあとどうなったかは、もう、語るまでもない話で……。
「遊び半分で一一0番されても困るからね」
「はい……。本当にすみませんでした……」
警察の人に、たっぷりと怒られてしまった……。
サイレンを消して、パトカーが去っていく。
と、美々子と夏樹が。
「何事もなくてよかったね」「ねーっ☆」
「何事もないところを騒ぎにしたのは、美々子さんたちだろ！」
「すみません、私が早とちりをしたばかりに……」
ぺこぺこと結奈さんは謝るばかりだ。
「だから、悪の手先だって言ったのに……」と美々子。
すると一恋が取りなすように、
「まあまあ、悪気はないみたいだし……」
「一恋ってば、なんでそんなにあの子をかばうの⁉」
「そ、そんなことないよぉ」
とぼけるように、一恋はあさっての方向を向いた。
「あやしい……」
「あやしくないってばぁ」
「あやしいあやしい」
「すみません。ぜんぶ私が悪いんですっ」
「そんなに恐縮しないでよ」
「でも。でも……」
「何事もなかったわけだし」
「警察沙汰になったけどね」と美々子。
「呼んだのはキミだろ！」
「すみません、私がお茶をこぼしたばかりに、春太さんを前科モノに」
「前科はついてないから！」
「そーよ」と美々子が言った。
「もう少しで春太の大事なところが使い物にならなくなるところだったんだから」
「大事なところ？」
「子供が作れなくなるところだったのよ」
「そ、そんな大事な場所を！」
結奈さんはみるみると青ざめて。
「すみませんっ、本当にすみませんっ！」

ますます謝り始めた。

「結奈さんは良かれと思ってしたことだろ？　怒ってなんかないよ」

「でも」

「気にしてないからさ、ね」

「春太さん……」

暗闇を晴らす夜明けの太陽のように、ぱあぁっ、と結奈さんの顔に笑みが戻っていった。

「結奈、春太さんのために、もっと頑張りますっ！　生命をかけて、お尽くししますっ！」

「お、大げさだよ……。結奈さんだって、他のみんなと同じなんだから、尽くすとか、そんな必要ないから」

いいえ、と結奈さんは首を振った。

「グリモアの魔女は好きな人が望んだ形で生まれます。だから、私はこのメイド姿が大好きなんです」

そんなことをまっすぐな瞳で言われてしまうと、僕はどきどきするやら、甘酸っぱい気持ちになってしまって、結奈さんにはもう、何も言えなくなってしまうのだった……。

……ちゃんと注意すればよかった、と思ったのは次の日のホームルームである。

「今日から、このクラスの仲間になる、結奈くんだ」

「春太さんのお世話をするために来ました。頑張りますっ」

頑張るって、こういう意味だったのか……。

気付いても、後の祭りである。

「はいはーい！　質問がありまーす！」

手を挙げて、嬉彦が立ち上がった。

「結奈さんは春太のメイドさんなんですか？」

「はいっ」

にっこりと笑顔を見せると、結奈さんは言い切った。

「夜だけではなく、お昼もお世話がしたくて参りました」

「夜のお世話っ⁉」

ざわっ……。

教室が、一瞬、凍り付いた。

「おい……、春太……」

「今の彼女の台詞に深い意味はないから！」

ガタッと席を立って、僕は訴えた。

教室中から突き刺さる、白い目。

「ううっ、なんてアウェイ」

何を言っても信じてもらえそうになく、僕はがっくりとうなだれながら、静かに席に着いた。

こほん、と先生は咳払いをして。

「じゃあ、結奈くんの席は、と」

「いえ、先生。私は転校してきたわけではありません」

「私は春太さんのお世話をするために来たので、席は不要です」

結奈さんは歩き出すと、列の最後尾にある僕の席の後ろに立って。

「ここで充分です」

「僕が恥ずかしいよ！」

「えっ……」

言葉を失ったかのように立ち尽くした結奈さんは、大きな瞳にうるうると涙をためて。

「結奈がメイドでは恥ずかしいのですか？」

「そうじゃなくてっ！」

「そうですよね、結奈はダメなメイド、昨日も春太さんの大事なものを使い物にならなくしてしまうところに」

「うわ～～～～～～～～～～～～～～～！」

大声で掻き消す。

人前でなんてことをいうんだ、この子は。

「ごめん、僕が言いすぎた。昼でも夜でも好きなだけお世話してください」

「ホントですか？」

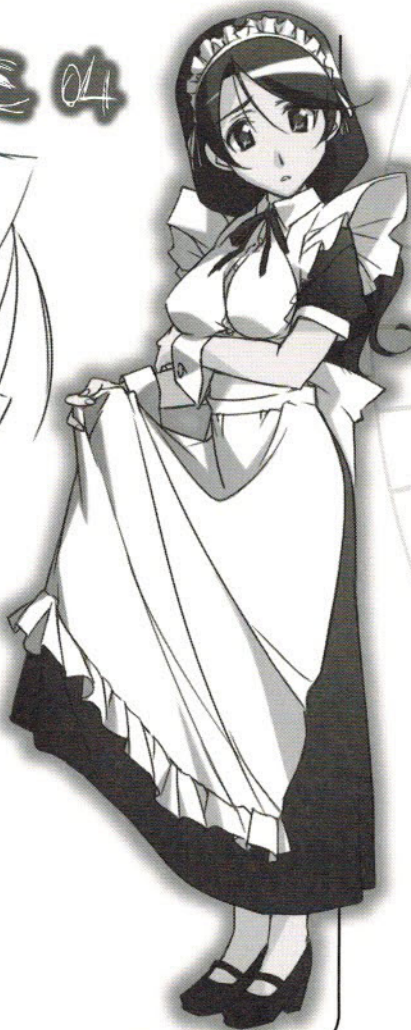
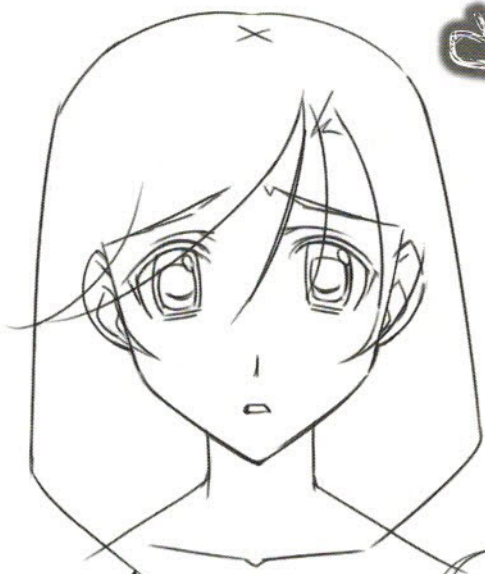
雲間から差し込む光のように、涙で濡れていた結奈さんの顔に笑みが戻る。

「よかった……」

「春太……、後で体育館の裏な」

嬉彦たちの目線が怖かったけれども。

そんな感じで授業が始まったわけだが……。

「はい、消しゴムです」

消しゴムを差し出してくれたり。
「はい、次のページですね」
教科書をめくったてくれたり。
「じ、自分で出来るから」
「いーえっ、私にめくらせて下さいまし」
にこにこと、結奈さんの笑顔を見てしまうと。
「あ、ありがとう」
「とんでもないです」
「…………」
何も言えなくなる、僕だった。
じーっと僕を見ているまなざしに、気付く。
一恋だ。
マ、マズイ……！
にこっ、と一恋は笑った。
……笑った？
な、なんで？？？
背中にうすら寒い汗が浮き出てくるのを感じながら、一時限目の授業は終わっていった。

次は体育の時間だった。
女子と入れ替わるように、隣の組の男子が入って来る。
結奈さんはまだそばに立っていたので、僕は説明した。
「男子は奇数組、女子は偶数組で着替えることになっているんだ」
「はい」
「……えっと、着替えたいんだけど」
「はいっ」
にこにことして、結奈さんは両手を差し出してきた。
「……な、なに？」
「お着替え、お手伝いしますっ」
ぴーっ。
僕の顔はヤカンのように沸騰した。
「や、やめてよ」
たまらず発した一言だった。
「す、すみません……！」

がーん、となったのか、結奈さんはヨロヨロとよろめいた。
おろおろ、と涙を浮かべてポケットから紙とペンを取り出すと。
「お父さま、お母さま、先立つ不孝をお許しください」
「遺書っ⁉」
「春太さんに不要と言われては、もはや生きている必要もありません」
「分かった！ 着替えさせて！ 着替えさせて下さいっ！」
「で、でも、春太さんは」
「もう、煮るなり焼くなり好きにしてくださいっ」
「いいんですか？」
「着替えさせてくださいっ」
何歳なんだ、僕は。
「じゃあ、ボタンを外してさしあげますね」
結奈さんは瞳に浮かんだ涙をぬぐうと、笑みを浮かべ、僕のボタンをひとつ、ひとつ外してくれるのだった。
あうう、恥ずかしい……。
「じゃあね、春太くん」
一恋の声だった。
ニコッとした顔を僕に向けて。
また、笑顔……？
こ、ここは怒るところじゃないの……？
一恋がスマイルで消えていった理由が分からず、僕は体育の授業が始まってもまったく上の空で、一恋のことばかり考えた。
……というか、思い当たる理由は一つしかなかった。
あまりに僕が情けないから、愛想を尽かした。
あり得る。
充分にあり得た。
うああ、どうすればいいんだ……！
僕は目の前が真っ暗になった。
「危ない！ 春太っ！」
飛んできたボールが当たって。
僕は本当に目の前が真っ暗になった。
気絶した。

「……う」
次に目を開けた時には、僕は保健室で横になっていた。
「お目覚めになられましたか？」
すぐそばに、結奈さんが立っていた。
「保健の先生は出ておられます。しばらく横になっていなさいと言い残していかれました」
「ありがとう、何から何まで世話になっちゃって……」
「そんな、何から何までなんて……、ちゃんと目をつぶっていましたから」
「目を？」
顔を真っ赤にする彼女を見て、僕は気付く。
首から下が、まったく生まれたままの姿になっていたことに。
「うわっ、なんで僕、裸に⁉」
「春太さんが息苦しそうにしていたので」
「そ、それはありがたいんだけれど……」
「あ……」
結奈さんは合点がいったように、ぽんっ、と手を叩くと、自分のメイド服のボタンに指をかけて。
「すみません、私も裸になりますね」
「そういう対等さを求めているわけじゃないから！」
「失礼いたしますっ」
「って、何でお布団に入って来るの⁉」
結奈さんはぎゅっと僕を抱きしめた。
「暖め合えば、雪山で遭難することもないとモノの本に書いてありました」
「僕は肌寒くて文句をつけたわけじゃないよ！」
「大変です‼」
結奈さんは血相を変えていた。
「春太さん、また、大事なところが腫れていますっ！」
「そりゃ裸で抱きつかれたからだよ！」
「す、すみません！ どうお詫びしていいか！」
「だからって、そこをさすらないで！」
「痛かったですか？」

「優しく握ってもダメ！」
「はうっ、ますます腫れていきますよ！」
「わざとやってない!?」
「あ、膿のようなものが」
「見ないで！」
「吸い出さないと」
「口はやめて!!」
「でも、このままでは春太さんの大切で大事なところが大変なことに」
「結奈さんを傷つけたくなくて、言わないできたけれど、僕、もうそろそろ限界だから!!」
「膿を一刻も早く吸い出さないと!!」
「僕の話、聞いてるっ!?」
「こんな時に遠慮なさらないで下さいっ」
「膿じゃないから。違うモノだから」
「何が出てきても春太さんのものなら、平気です」
と、僕の下半身に顔をつっこむ。
そこへ。
「おーい春太、大丈夫かぁ？」
嬉彦の声だった。
この時ほど、僕は嬉彦の存在をありがたく思ったことはなかった。
さすが、心の友……！
「助かったよ。嬉彦」
「お前たち……、ここ……、保健室だぞ……」
「あ……」
僕は自分の置かれている状況に気付いた。
布団の中で、裸で、女の子と2人で……。
「こ、これは間違いというか、勘違いというか……。嬉彦、いま、お前が見ている光景は、どちらかといえば現実より仮想現実に近いもので……」
「安心しろ」
嬉彦は携帯電話を取り出した。
「今のお前の姿、学校中にバラまいてやるから」
カシャッ……。
それは、破滅の音だった。

うぅっ、もう、学校に行きたくない……！
そんな気分の放課後。我が家である。
「すみません、すみませんッ」
ぺこぺこと結奈さんは謝っていた。
「どーやら、天然でエッチなことをする娘みたいね」
学校での出来事を聞いた美々子さんは、仁王立ちで結奈さんを見据えていた。
「すみません、春太さんにご迷惑をかけてばかりで、本当にすみませんっ！」
「許してあげようよ」
一恋が美々子の肩に手を置いた。
「悪気はないみたいだし、ね」
「もー、一恋はこの子をかばいすぎ～っ！」
「いいじゃないか、美々子。何事もなかったんだし」
「春太はそりゃ楽しかったでしょうね」
ぽよんぽよん。
「おっぱいさわりまくって楽しんだんだから……」
「ひゃうん、や、やめてくださぁい」
「もういいだろ、美々子さん」
「ふーんだ。どーせ美々子ひとりが悪者なんだもんっ」
ぷぅ、と頬をふくらませて怒る。
完全にすねてしまったようだ。
「僕が悪かったってば」
「春太のために心配したのに、もう、知らない知らないっ」
「美々子ちゃん、ごめんなさいっ」
「一恋まで、この子のために謝るのっ!?」
「春太くんも結奈さんも悪くないのっ！」
「えっ、どういう意味？　一恋」
「実は……」
と、一恋は1冊の本を僕たちに見せた。
「そ、それは……」
嬉彦が僕に押しつけた本だった。
高校生が読んではいけない……。
「うわっ、表紙の女の子の服、結奈そっくり!!」
「一恋が持ち出していたのか……」
「お掃除してあげようと思って、春太くんのお部屋に入ったら……」
「偶然に見つけちゃったのね……」
「道理で……、探しても見つからなかったはずだ……」
「ごめんなさいっ」
「一恋は悪くないよ」
美々子さんがいいことを言った。
「そうだよ、悪気はなかったんだし」
「悪いのは春太」
「えっ、僕!?」
「一恋が魔女を生み出すきっかけを作るのは春太でしょ？」
「そ、それはそうだけど……」
「どーせエッチな本を鼻の下を伸ばしながら読んでるところ、一恋に見られたんでしょ？　それで彼女が生まれたんでしょ？」
「み、見てませんっ、わたし……」
「でも、生まれたよ？」
美々子さんは結奈さんを指さした。
と、一恋は顔をみるみる真っ赤にして。
「春太くんって、こーゆう女の子が好きなのかなって思ったから、つい、勝手に本を持って帰っちゃったんですっ……」
恥ずかしくてたまらなくなったのか。
きゅうう、と一恋は気絶しそうになっていた。
「謎も解けたみたいだし、美々子もこれで納得できたろ？」
「一番大事な問題が残ってる」
「えっ」
「春太もエッチな本、読んだんだよね」
「えっ……」
結奈さんの声。
「うそつき」
美々子さんは唇をツンと尖らせて。
「鼻の下を伸ばして、愉しんだくせに」
「読んでないったら」
と、だ……。
結奈さんがショックを受けたように立ち尽くしていた。
「…………」
そうか。
僕は結奈さんがショックを受けている理由に気付いた。
僕がその漫画を読んでいないとしたら、結奈さんは僕とは何の関係もないところから生まれてきたことになる。
『グリモアの魔女は好きな人が望んだ形で生まれます。だから、私はこのメイド姿が大好きなんです』
結奈さんにとっては、僕の望みから生まれたことが、何よりも大事なことなんだ。
「読んだの？　読んでひとりでエッチなこと、しちゃったの？」
「な、なにを聞くんだよ！」
僕は両手と首を左右にぶんぶんと振った。
読んでいない。
神に誓って、本当に読んでいないんだ。
……け、けど。
結奈さんの張り詰めたまなざしが気になるわけで。
「どーなの？　愉しんだの？」
「はい、愉しみました……」
汚名を着るほうを、僕は選んだ。
「えッ、ホントにしちゃったの!?」
「しました……。うぅっ」
がくっ、と僕は崩れ落ちる。
「はい、好きです……。いいと思いました……」
読んでないのに、ホントに読んでないのに……。
「なんだかわかんないけど、お兄ちゃんのエッチ、エッチ～！」
あう。夏樹にはまた遊ばれそうだ。
「もーっ、春太のエッチ！」
うう、なんとでも言ってくれ。
とんとん、と肩を叩かれる。
若葉だ。
また、ガンダムか？
「結奈お姉ちゃん、見てます」
え……。
僕は振り返った。
結奈さんは少し離れた場所から、嬉しそうな顔をして、そっと僕のことを見つめていた。
唇が動く。
『結奈、がんばります』
そう言っていた。
笑顔になってくれたのは、嬉しいけれど。
お願いだから、これ以上、頑張らないで……。

——つづく——

大荒れ

作 江草天仁

優しかった お父さんは

ツナミ

みんなを よろしく頼む

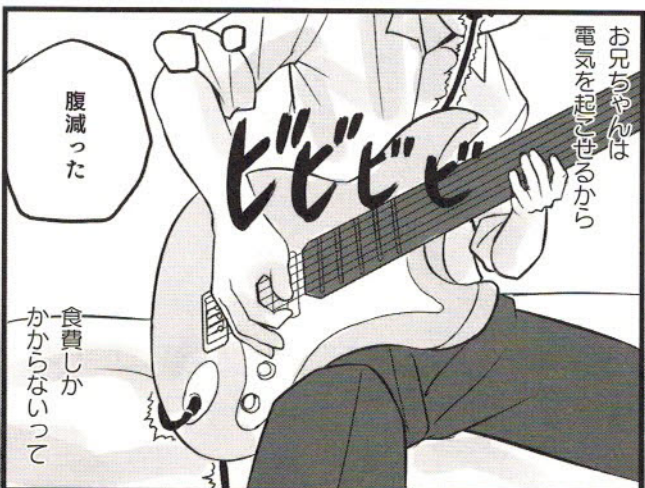
そう言って 私の入学式の日 蒸発してしまいました あれから……2年

ツナミちゃんの大事なもうひとつの家族

あらすじ

これはある日、ある時、ある場所のお話。そこに住む人々は泣き、笑い、喜び、怒り、哀しみ、そして楽しみながらごく普通に日々を過ごしていました。ただひとつ私たちの世界と違うのは、彼らは成長すると不思議なチカラを使える人々だったのです。そしてこの世界に住む、いまだチカラに目覚めていないひとりの少女・緒方ツナミがこの物語の主人公。果たして今日はツナミちゃんにどんなできごとが起きるのでしょうか……。

お母さん

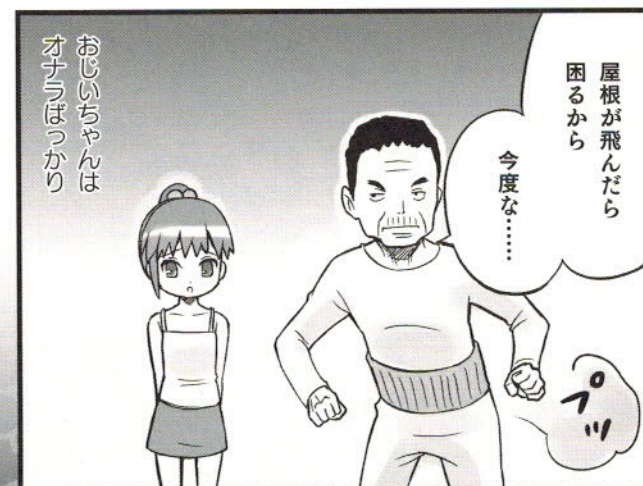
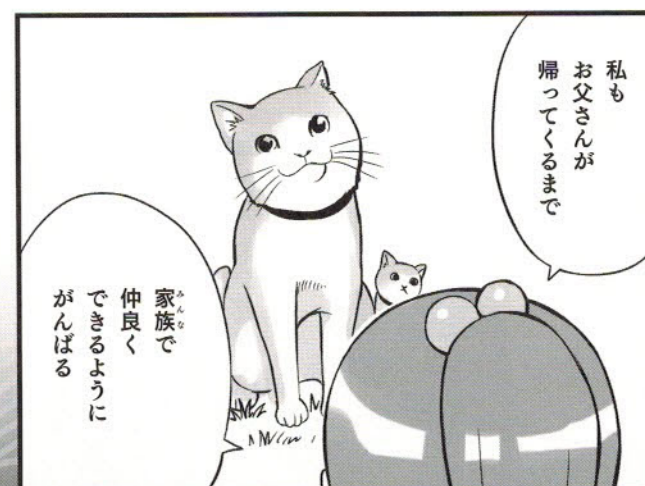
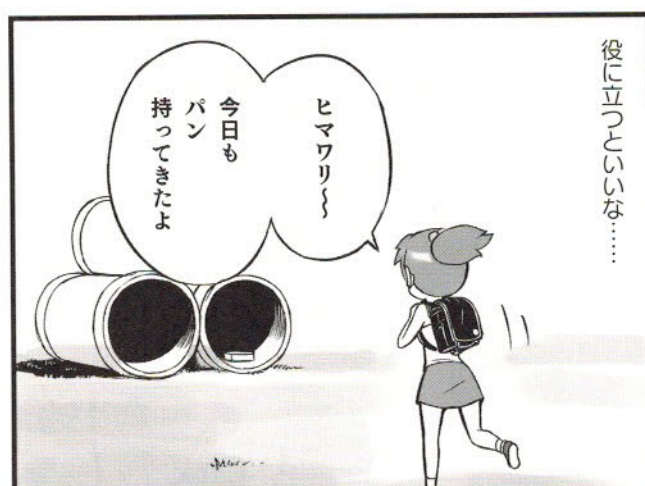
お兄ちゃん

お父さんが帰ってくるのは、果たしていつ……!?

おじいちゃん

わたし

私のチカラはどんなチカラかまだわからないけど

慌てなくていいってお父さんも言ってた

つづく

イラストレーター・樹人
ウサギ耳について語る

◆◆◆◆◆◆

ウサギの魅力は耳よりしっぽ

ウサギの魅力は、実は耳よりもしっぽがかわいいなと思っています。今回のテーマはウサギでしたので、バニーっぽい格好ははずせないと思いました。そして、上着を着せたのは、このしっぽがちょこんと顔を覗かせているような感じを強調させたかったからというのもあります。

ウサギといえば、アニメの『おねがいマイメロディ』はとても面白かったです。見た目のかわいさとは裏腹に、わりと毒っぽかったのが良かったです。ウサギキャラって、腹黒いイメージが付くことが多いのかな、と思うのは偏見でしょうか。

ハ〜イ!
ことはです。
なぜか
バニーガール姿で
登場です。
ふわふわのシッポと
ニンジンの
ヘアクリップが
お気に入り♥

新企画★

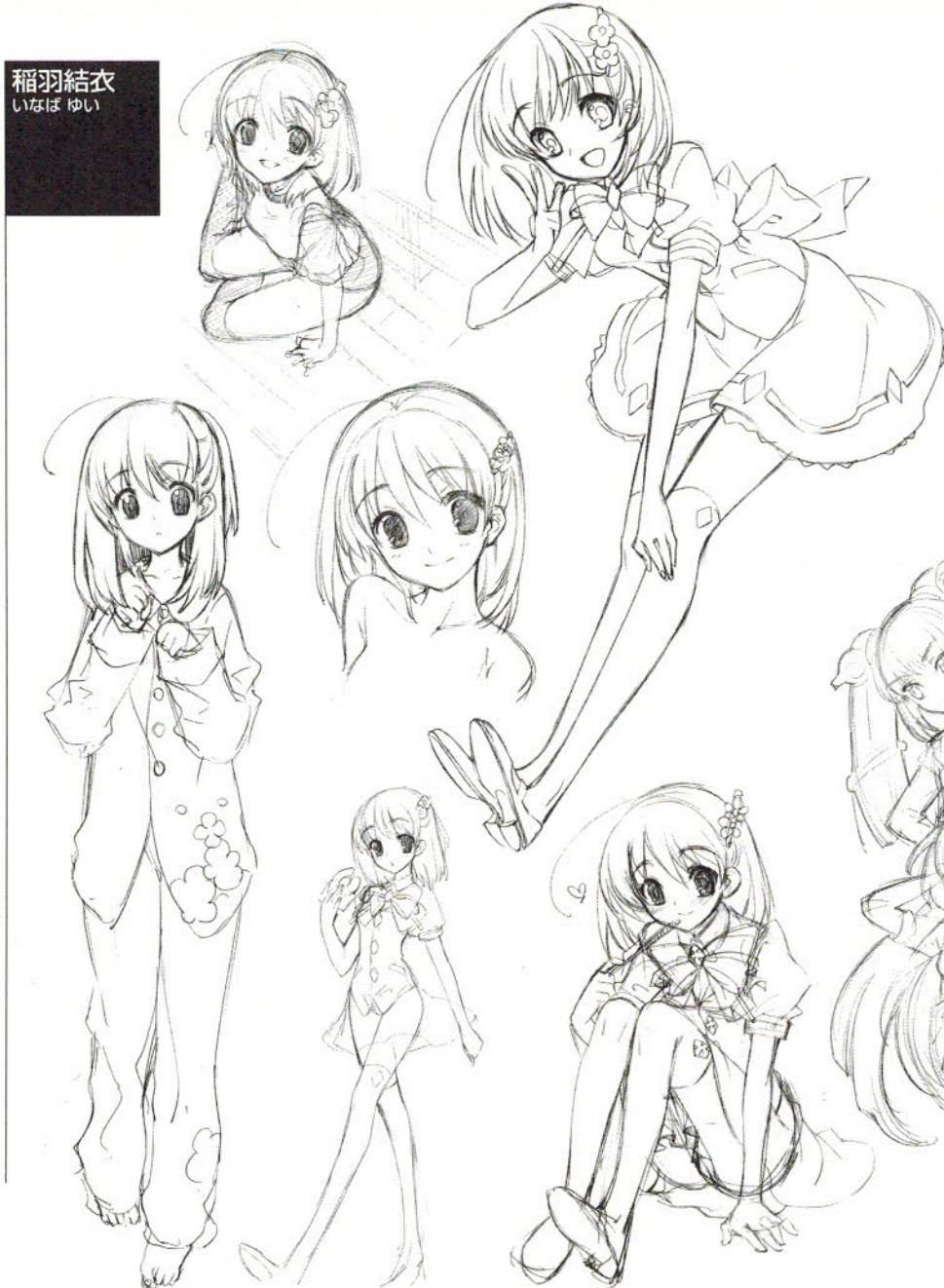
ことは、ケモノ耳娘はじめました

「もっといろんなことはが見たい!」という皆様のご要望に応える新企画。ことはがいろんなケモノ耳娘のコスプレに挑戦するぞ! 今回はバニーガール姿で登場だ!

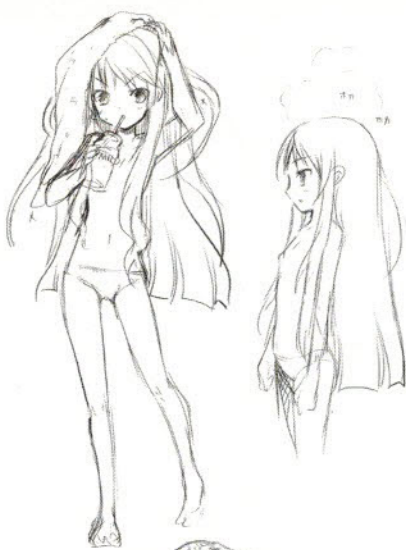
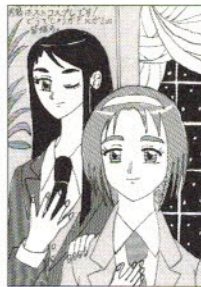
ことは

読者投稿ページのマスコットキャラ。なにごとにも一所懸命だけど、ちょっとからまわりぎみ。失敗してもめげない女の子。

イラスト/樹人

萌えを+1c
Flyable Heart
フライアブル ハート
©2008 ユニゾンシフト／SOFTPAL Inc.
キャラクターデザインの過程に描かれた、ラフスケッチを大公開。いとうのいぢ氏たちが描く「線」の持ち味が、ダイレクトに伝わってくる貴重な資料だ。
稲羽結衣
いなば ゆい
水無瀬桜子
みなせ さくらこ
背すじ正しく
ムネがつんと上がってる。
表情はとにかくはかなげ……。
消え入りそうな笑顔。

皇 天音
すめらぎ あまね
九条くるり
くじょう くるり
白衣にレンチ持ちVer.
早河 恵
はやかわ めぐみ
ありがたいのですー
にぱー
海でへいせしたい…
だいたい笑顔

メガクリリーダーズ
MegaCreReaders

毎回読者のイラストを紹介するメガクリリーダーズ。今回もセクシーなオリジナルキャラから、『マクロスF』シェリルなどの既存キャラまで力作揃いです。

▲愛知県／夏桜祐樹
ゲーム『モンスターハンター』のキリンとブランゴを合わせたオリジナルキャラ。とても繊細な線で描かれています

▲北海道／山田啓太
『プリキュア5』のかれんとこまちの男装ホストコスプレ。メイド服とか、かわいいコスプレ姿も見たいな

▲埼玉県／望月ぱんこ
パッチリした目とミニスカートが、活発な子をイメージさせます。背景の模様も個性的ですね

▶東京都／ぬこかん 超話題のアニメ『マクロスF』銀河の歌姫・シェリル。彼女に上から見下ろされただけでドキドキものです

▲群馬県／シュークリーム
テレビアニメが終了しても人気の『ひぐらし』。これから発売される、OAVやゲームも楽しみ！

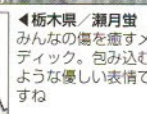
▲宮城県／ヤスぜん
『ef』よりシスターの雨宮優子。続編のPCゲームも発売されて、今後の展開も期待大です！

◀埼玉県／DR. 缶ジュースで乾杯！ 表情はどこか切なげ。さりげなく胸元のシャツがはだけてブラがチラッと見えてます

▶愛知県／ムツミ カオル 『FORTUNE ARTERIAL』は今号の特集でも扱ってます。表紙はキャラデザのべっかんこうですよ

◀栃木県／瀬月蛍
みんなの傷を癒すメディック。包み込むような優しい表情ですね

▶千葉県／ダブルスラッシュ 人の足にまとわりつくネコだそうです。百鬼娘談の次のネタに使えそう!!

▶青森県／想世追人 清楚なイヌ耳メイド・エーネウス。実は最強の力を持った黒犬獣の化身。アニメも楽しみです

▶大阪府／みなつき ありがとうございます。メカ少女でもおなじみですので、今後もチェックしてみてくださいね

▲茨城県／松園 3枚も投稿してくれた中で、クオリティーの高いセクシーなネコ耳娘をご紹介。カラーで掲載できないのが残念！

イラスト／樹人
http://kitoside.hp.infoseek.co.jp

投稿大募集！

●オリジナルでも元ネタがある既存のキャラでも、あなたの熱い思いがこもったキャラクターのイラストを大募集しています。アナログ・デジタルどちらでも構いませんし、画材も特に指定はないです。ただ、色鉛筆やボールペンなどは印刷で出にくいので、気を付けてくださいね。採用者の中から抽選で5名様にメガミマガジンクリエイターズ特製テレホンカードをプレゼントしちゃいます。

☆投稿の決まり
①名前、ペンネーム、住所、メールアドレス（あれば）を書いてください。 ②サイズは自由です。アナログの場合ハガキにそのまま描いても、封書に入れても構いませんが、折れないように気をつけてください。デジタルの場合は、フロッピーまたはMO、CD-Rで送付してください。保存形式はBMP、TIFF、PSD(JPEG不可)でお願いします。 ③既存のキャラクターの場合は、作品名とキャラ名を、どこかわかるところに書いてください。

送り先は以下になります。
〒119-0319 東京都西五反田 学研 雑誌第二出版事業部
メガミマガジンクリエイターズ12 投稿係

通販ハガキの書き方

98ページにとじこんである通販専用ハガキを点線で切りとり、下の記入方法をよく読んで、必要事項を記入してください。

お問い合わせ先

発送は日本国内に限らせていただきます

(株)ムービック内 メガミマガジンクリエイターズVol.12 通販係

☎03-5995-7204 (全員サービスの問い合わせ先は下にあります)

★営業時間：月～金（祝・祭日を除く）朝10:00～夕方5:00 ★電話でのご注文はご遠慮ください。

★商品の返品は、到着後1週間以内でしたら未開封の場合に限り承ります。

Megami MAGAZINE Creators メガミマガジンクリエイターズ

誌上通信販売(P.72) お申し込み方法

98ページにとじこんである専用ハガキを切り取り、必要事項をお書きの上、ご注文ください。代金は後払いとなっております。なお、発送は日本国内に限らせていただきます。

◎ご注意ください

●代金は商品代＋送料＝合計金額となります。

●18歳未満の方は、保護者の方にご確認の上、ご注文ください（必ずハガキにご署名をもらってください）。

●代金のお支払いは、商品と同封されている振込用紙で、お近くの郵便局から2週間以内にお振込みください。なお、送料を含めて3000円以上商品をご注文の場合は、商品を届けた配達員に代金をお支払いいただく「代引き払い」となります。

●98ページにあるとじこみハガキ以外の方法（官製ハガキ・封書・電話等）での購入お申し込みはできませんのでご注意ください。

●メールでのお問い合わせは受け付けておりませんので、恐れ入りますが関係各社へのメールでのお問い合わせはご遠慮ください。

メカ少女 OVERDRIVE GAINAX 百鬼娘談

お申し込み受け付けしめきり日

2008年8月18日（月）必着

商品発送予定日

2008年10月中旬予定

駒都えーじ 表紙イラストテレカ全員サービス

愛読者謝恩

応募要項

《申し込み方法》

●80円切手を貼った長形封筒、サービスの金額分の無記名の定額小為替、下の「全員サービス応募券」、「あて名カード」を用意してください。

●**応募は1通につき、応募券1枚、アイテム1点分です。応募券のコピーは不可です。**

●左図の説明をよく読んで、800円の定額小為替（郵送料、発送手数料含む）、あて名カード、切り取った応募券の3つを入れて、次のあて先まで送ってください。

●あて先……〒119-0319 東京都品川区西五反田 学研 雑誌第二出版事業部 メガミマガジンクリエイターズ⑫ 全員サービス係

80 119-0319 東京都品川区西五反田 学研 雑誌第二出版事業部 メガミマガジンクリエイターズ⑫ 全員サービス係

※為替の控えは、商品の到着までお手元に保存しておいてください。

全員サービス分の定額小為替
郵便局の貯金・為替の窓口で購入できます。800円分（300円1枚と500円1枚、もしくは400円2枚をご購入ください。それぞれ100円、計200円の手数料が必要です。）購入年月日が平成20年6月24日以降のものをご使用ください。

応募券
切り取ってください。（コピー不可）

あて名カード
あなたの住所（都道府県から）、氏名、電話番号を書いてください。あて名カードはコピー可。

しめきり

2008年8月23日（当日消印有効）

発送

2008年9月下旬予定

発送は日本国内に限らせていただきます

●問い合わせ先
メガミマガジン編集部
☎03-5496-5041

あて名カード あなたの住所（都道府県から）、氏名、電話番号を書いてください。あて名カードはコピー可。

-キリトリ-

□□□-□□□□

住所

お名前 様

TEL

メガミマガジンクリエイターズ⑫ あて名カード（コピー可）

□□□-□□□□

住所

お名前 様

TEL

メガミマガジンクリエイターズ⑫ あて名カードひかえ（コピー可）

郵便番号も忘れずに

ここに応募券を必ず貼ってください

応募券 切り取ってください。（コピー不可）

-キリトリ-

Megami MAGAZINE Creators vol.12 全員サービス応募券

CONTENTS

vol.13はあんなこともこんなことも盛り込んで 2008年9月発売予定!!

●詳細が決まりしだい「メガミマガジン」誌上でお知らせいたします。

表紙のことば
べっかんこう

こんにちは、表紙を描かせて頂いたべっかんこうです。夏といえばやっぱりスクール水着! というわけでこんな感じになりました。ちなみに耳が長いのは僕の趣味です。

メガミマガジン8月号別冊
メガミマガジンクリエイターズ
vol.12

定価980円(本体933円)
2008年8月1日発行
編集長／高尾俊太朗
編集人／織田信雄
発行人／大野正道
発行所／株式会社学習研究社
印刷所／凸版印刷株式会社

EDITORS
●副編集長
安福一郎
●編集
渡部晋一
黒田庸之
佐藤純平
松坂豊明
大場知恵子
宮島岳史
●編集協力
気賀沢昌志
設楽英一
高橋宏知
枡谷直俊
柳悠一
和久津慎(二葉堂)
●COVER DESIGN
鈴木茂雄(ラウンドデザイン)
●DESIGNERS
渡辺大樹(MUSE)
齋藤清史(志岐デザイン事務所)
中原浩(grandhead)
YUMEX

KEY
――この青春を駆け抜けろ。
あの「リトルバスターズ！」が
新ヒロイン＋18禁で再登場！
予約受付中
初回特典はアレンジCD＋？
2008年7月25日発売！
大ヒットゲーム「リトバス！」が、待望の18禁化を遂げて帰ってきた！！おなじみのメンバーに加え、全年齢版ではサブヒロインだった「二木佳奈多」と「笹瀬川佐々美」がヒロインに昇格。さらに完全新キャラの「朱鷺戸沙耶」が加わり、新たな物語が広がります。
ニューパッケージ＆追加要素も満載！更にパワーアップした内容で、2008年7月25日、あなたのもとへ！
リトルバスターズ！
Little Busters-EX
エクスタシー
© 2008 VisualArt's / Key
Windows 2000/XP/Vista対応　DVD-ROM２枚組　恋愛ADVゲーム　主要キャラのみ男女フルボイス　価格8,800円（税込価格9,240円）
原画：樋上いたる / Na-Ga　シナリオ：麻枝 准 / 都乃河 勇人 / 城桐 央 / 樫田 レオ　音楽：折戸 伸治 / 麻枝 准 / 戸越 まごめ / PMMK / Manack
主題歌：「Little Busters! -ecstasy ver.-」歌：Rita　作詞・作曲：麻枝准　編曲：中沢 伴行 / 尾崎 武士（I've）Remix：Mint Jam
●最新情報はKey公式サイト http://key.visualarts.gr.jp/ にて！
18 18歳未満の方は購入できません。
制作：Key　販売：株式会社ビジュアルアーツ　〒531-0073 大阪市北区本庄西2-12-16VA第一ビル　TEL 06-6377-3388

別冊付録 べっかんこう&駒都えーじ描きおろしB2ポスター

2008年8月1日発行 編集人／織田信雄 発行人／大野正道
発行所／学習研究社 〒145-8502 東京都大田区上池台4-40-5

Gakken 定価980円

4910086440880
00933